PC WORLD VIỆT NAM
THÁNG 09.2004 SỐ 10
WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MIN

Thế Giới Game

Vượt qua thử thách

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Giá: 7000 đồng

THÁNG 09.2004 - SỐ 10

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng.

TỔNG BIÊN TẬP
TS. Nguyễn Trọng
trong@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
KS. Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn
Th.S. Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
KS. Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Th.S. Nguyễn Thanh Phong, KS. Vũ Duy Khánh,
CN. Bùi Lê Duy, CN. Trần Nhật Bình

CÙNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: KS. Trịnh Bảo, Nguyễn Long Khánh Ngọc, Đặng Thanh Bình, Nguyễn Hồng Ân, Vũ Trần Chí Tâm

QUẢNG CÁO
KS. Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdoan@pcworld.com.vn
CN. Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
CN. Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
CN. Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
KS. Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

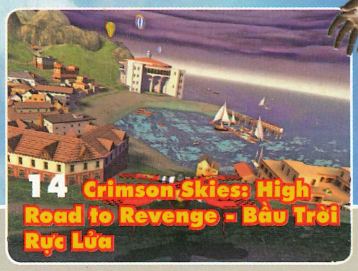
VĂN PHÒNG HÀ NỘI
Trưởng Văn Phòng: KS. Nguyễn Minh Thi
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU



ĐIỂM GAME

19 Missing: Since January – Mất tích

20 WWF Panda Junior – Thám hiểm rừng già

21 Spider Man 2 – Người Nhện 2

22 Gorky Zero: Beyond Honor – Lực lượng đặc nhiệm

23 Transformers – Người máy biến hình

24 Tom Clacy's Rainbow Six 3: Black Arrow – Mũi tên đen

SẮP PHÁT HÀNH

25 Dreamfall: The Longest Journey – Hành trình dài nhất 2

27 Brothers in Arms – Đằng sau chiến tuyến quân thù

CŨ MÀ HAY

29 Gold and Glory: The Road to El Dorado – Thành phố vàng

TRỢ GIÚP

32 The Egypt prophecy: The Fate of Ramses – Thử thách đầu tiên: Căn phòng bí mật

PHẦN CỨNG

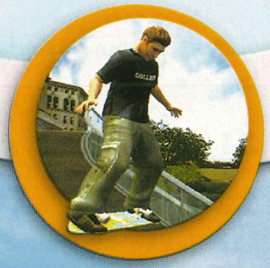
33 Thổi luồng không khí cho gamer

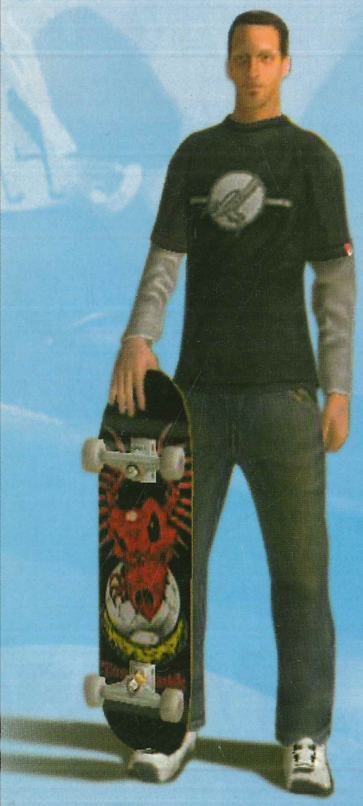
SỰ KIỆN

35 World Cyber Games 2004 – Hứa hẹn miền Trung, nóng bỏng miền Bắc

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

VƯỢT QUA THỬ THÁCH



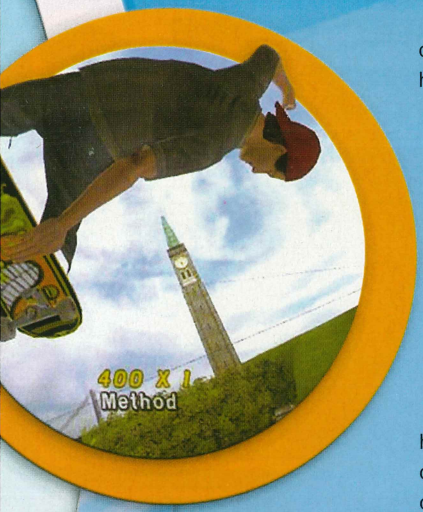


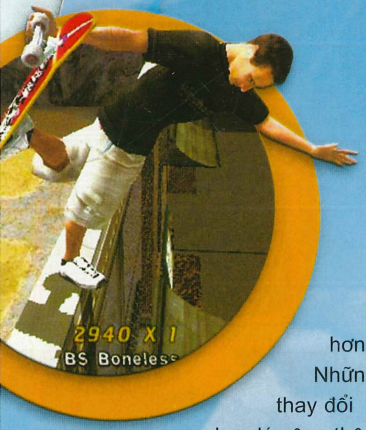
TONY HAWKS PRO SKATER 4	
PHÁT HÀNH	Aspyr Media (trên PC)
PHÁT TRIỂN	Neversoft Entertaiment
THỂ LOẠI	Thể thao
NGÀY PHÁT HÀNH	22/10/2003
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD (1cài đặt, 1chơi)
CẤU HÌNH	PIII 800 MHz, DirectX 8.1, 256MB RAM, card màn hình 32 MB, HDD 700MB, Windows 98/Me/2000/XP

Nếu hay xem các chương trình thể thao trên TV thì hẳn bạn không xa lạ gì với những cuộc thi biểu diễn kỹ thuật bằng xe đạp, giầy patanh hay ván trượt. Đó là những kỹ thuật khó thực hiện, đòi hỏi ở người biểu diễn nhiều công sức, thời gian luyện tập và cả tài năng. Dù vậy, nếu bạn ước ao trở thành một tay trượt ván hay biểu diễn xe đạp kiệt xuất thì mơ ước ấy cũng không thật quá xa vời.

TONY HAWKS TỪNG BƯỚC THAY DA ĐỔI THỊT

Tony Hawks Pro Skater có đến 4 phiên bản. Năm 2000, Tony 2 được chuyển thể chơi trên PC. Tiếp theo, Tony 3 không có sự "lột xác" nào đáng kể ngoài một số thay đổi nhỏ, vì thế nó vẫn không chiếm được cảm tình của gamer PC, có lẽ cách chơi đơn giản và không hấp dẫn của nó thích hợp với hệ máy console hơn. Đến năm 2003, Tony 4 ra đời nhưng Activision không làm bản cho PC mà chuyển việc đó qua Aspyr Media, một hãng phát triển game phần lớn cho máy MAC. Mặc dù có một khởi đầu không mấy tươi tắn nhưng thực sự Tony 4 đã làm được rất nhiều, trong đó đáng chú ý là việc sửa lại cách chơi của phần Career. Ở các phiên bản trước, người chơi phải hoàn thành một loạt nhiệm vụ trong thời gian vài phút, nên những nhiệm vụ có độ khó cao thường khiến bạn cảm thấy... vô vọng. Tony 4 có giới hạn thời gian linh động hơn, bạn chỉ phải làm một việc trong một lần và có thể làm đi làm lại hoặc làm các việc dễ trước, khó sau... Điều này khiến người chơi cảm thấy thoải mái





hơn. Những thay đổi hợp lý cộng thêm vài chi tiết mới khiến Tony 4 trở nên hấp dẫn và xứng đáng là game thể thao đường phố "ăn khách".

GAME PLAY CUỐN HÚT

Để bắt đầu, bạn sẽ chọn các mục chơi khác nhau như Career, Single Session, Free Skater, 2 Player và Network. Career là phần chơi được giữ lại từ những phiên bản trước nhưng đã được cải tiến rất nhiều. Bạn sẽ vào vai một Skater (người trượt ván) đang lướt ván ở Collge. Để được đến trượt ở các nơi khác, bạn phải thực hiện các nhiệm vụ (goal); sau khi thực hiện chúng xong thì bạn sẽ được thưởng bằng điểm và tiền. Nếu bạn có từ 8 đến 24 điểm thưởng thì bạn sẽ được sang trượt ván ở một địa điểm khác. Bạn dùng tiền thưởng để làm rất nhiều chuyện như mở các địa điểm mới, mua quần áo hay ván trượt mới... Có những nhiệm vụ bạn có thể làm ngay, nhưng cũng có những nhiệm vụ bạn phải hoàn thành theo thứ tự.

Bạn sẽ được chọn 1 trong 15 nhân vật để "hóa thân". Mỗi nhân vật đều có 10 chỉ số, như Ollie là chỉ số nhảy cao, Hangtime là chỉ số về thời gian ở trên không... và tối đa là 10 điểm. Sau khi hoàn thành một nhiệm vụ và được điểm thưởng, các chỉ số của bạn sẽ tăng dần lên. Mỗi nhiệm vụ đòi hỏi một kỹ năng khác nhau, do đó bạn cần xác định trước nhiệm vụ để chọn nhân vật phù hợp. Theo kinh nghiệm, chỉ số Speed là quan trọng nhất vì nhiều màn buộc bạn phải chạy đua với khoảng thời gian ít ỏi.

Nhân vật của bạn sẽ luôn trượt đi trên ván nên bạn không phải bấm nút để quệt chân lấy đà, điều này làm cách chơi đơn giản đi rất nhiều. Bạn chỉ việc bấm các nút như Ollie để nhảy, Rail để trượt lên thanh ray hoặc tường... Tất cả các động tác mô phỏng rất thật và uyển chuyển.

Nếu mới chơi lần đầu chắc hẳn bạn phải thốt lên những câu đại loại như: "Xạo quá!" hay "Làm gì có chuyện thế này ngoài đời!". Đúng vậy, không chú trọng nhiều đến quy luật vật lý, Activision đã khiến người chơi bị "sốc" bởi những gì mình có thể làm được. Các động tác như trượt trên dây điện hay leo từ dưới đất lên bức tường cao 3 mét bằng ván trượt được thực hiện dễ như... ăn kẹo. Hơn nữa, đây là game trượt ván nên nhiều việc được giải quyết bằng chân nhưng có lẽ điều này hơi bị lạm dụng, như khi bạn phải cứu người thợ sơn sắp bị cá mập ăn thịt, thả hòn đá vào con cá

mập bằng cách trượt mấy vòng quanh sợi dây để nó bung ra (thay vì dùng tay tháo dây cho hòn đá rơi xuống). Chơi game để làm những gì không thể làm ngoài thực tế và điều này rất đúng với Tony Hawks Pro Skater 4.

Các nhiệm vụ được xây dựng khá độc đáo và được chia làm 2 loại. Một là các nhiệm vụ có nội dung giống nhau như: kiếm đủ 5 chữ cái để ghép thành từ SKATER, thu thập chữ "combo" trong một di chuyển và không được chạm đất... ở các địa điểm khác nhau với độ khó tăng dần. Hai là loại nhiệm vụ không giống nhau ở mỗi bài. Các nhiệm vụ này thường được đặt vào một ngữ cảnh nhất định, tất cả đều hơi mang tính hài hước. Mặc dù chỉ số cao là tốt nhưng kỹ năng mới là điều quan trọng. Kỹ năng điêu luyện bao nhiêu thì càng dễ dàng

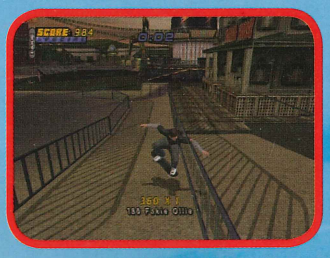
bấy nhiêu khi làm nhiệm vụ.

Ngoài ra, kỹ thuật biểu diễn (trick) cũng là phần rất thú vị. Tất cả các nhân vật có khoảng 30 trick giống nhau và 4 trick riêng (bạn có thể sáng tạo ra các trick mới), mỗi trick có một tên gọi riêng không trùng nhau và rất đẹp mắt. Thực hiện một trick đơn giản thì dễ nhưng khi liên hoàn nhiều động tác (combo) thì không dễ tí nào. Điểm số có được sẽ giúp bạn đánh giá combo của mình. 200.000 điểm cho 1 combo có lẽ quá lớn đối với nhiều người nhưng nếu bạn thích thì hãy thử con số lớn hơn xem sao. Cảm giác sau khi thực hiện xong một combo khó rất "dễ chịu" nên bạn bỏ công sức ra tập luyện thì cũng đáng đấy chứ!

GRAVIS USA KENSINGTON
Bất Khả Chiến Bại
348.000$
G10511
✓ 2 chức năng : joystick & GamePad
✓ 2 cổng kết nối : USB & Gameport
G44031
G44011
G43011
G10171
G10512
G10513
THÀNH VIÊN GIA ĐÌNH GRAVIS

GRAVIS	CỔNG KẾT NỐI USB	GAME PORT	SERIAL	NÚT LẬP CHƯƠNG TRÌNH	THAY CHUỘT & BÀN PHÍM
G10511	◆	◆		48	◆
G10512	◆			Plug n Play	
G10513	◆			36	◆
G10171		◆		32	◆
G43011			◆	26	◆
G44011		◆		26	◆
G44031	◆			26	◆

CTY TNHH TM THÁI Á
236 Nguyễn Thị Minh Khai, Q.3 TP.HCM
ĐT: (08) 9.300.042 - 9.300.739 ; FAX: 9.301.390
E-Mail: pac@hcm.fpt.vn Website: www.thaia-vn.com
THÁI Á



CHƠI MẠNG

Chơi mạng xuất hiện từ phiên bản Tony 3. Ở phần này nó được thay đổi chút ít nhưng vẫn giữ lại hầu hết đặc điểm ở bản trước. Trong 1 lần chơi chỉ được tham gia tối đa là 8 người. Ngoài các mục chơi cũ như cướp cờ (Capture the Flag)..., game bổ sung thêm các mục mới như Time Attack (chơi tính điểm),Combo mambo (thi xem ai biểu diễn được 1 combo lâu nhất), hay Goal Attack (chơi lại các nhiệm vụ đã hoàn thành, ai làm xong trước sẽ thắng). Ngoài ra, người chơi có thể lập đội để thi đấu với nhau.

ĐỒ HỌA VÀ ÂM THANH

Phần hình ảnh của Tony Hawks Pro Skater 4 không chê vào đâu được. Trên nền DirectX 8.1, có thể nói Tony Hawks Pro Skater 4 thuộc loại game đẹp nhất trong các game nền này. Bạn sẽ bị choáng ngợp bởi vẻ đẹp của cảnh vật: từ gốc cây ngọn cỏ đến những con đường, tòa nhà, đều sắc sảo trong từng đường nét và mang đặc trưng rất riêng của mỗi địa điểm trượt ván. Ảnh nhân vật không hề bị răng cưa, thời tiết luôn nắng đẹp, kết hợp với tông màu nhạt của game làm cho mọi vật đều trở nên tươi sáng, khiến người chơi có cảm giác thoải mái và thư thái. Đáng tiếc là vẫn còn một số lỗi nhỏ trong phần đồ họa, nếu để ý bạn sẽ thấy các nhân vật phụ (người giao nhiệm vụ) không đẹp lắm và động tác không ăn khớp với lời nói.

Mặc dù đồ họa đẹp nhưng game lại yêu cầu cấu hình rất khiêm tốn, chỉ với card MX cũng đủ để bạn cảm nhận hết vẻ đẹp của game rồi. Tuy game có hiệu ứng sương mù khá lạ mắt nhưng với card MX bạn nên tắt tùy chọn này đi để chơi mượt hơn. Không may, với dòng card ATI có thể bạn không chơi được (nếu vậy, bạn thử đổi driver cũ hơn).

Âm thanh của game chỉ đạt mức trung bình, các bản nhạc sôi động đủ cuốn hút người chơi. Tuy vậy, phần tiếng khá tốt, các nhân vật phụ được lồng tiếng kỹ lưỡng và mỗi người đều mang một giọng nói riêng thể hiện cá tính. Chính giọng nói của các nhân vật phụ giúp người chơi cảm nhận được không khí và hoàn cảnh khi thực hiện nhiệm vụ. Tiếng kêu cứu của ông già bị mất xe hay anh chàng "yếu bóng vía" sợ ma chắn chắc sẽ khiến bạn nhớ mãi.

LỜI KẾT

Với nhiều thay đổi hợp lý, Tony Hawks Pro Skater 4 làm thay đổi suy nghĩ của dân chơi game PC về thể loại thể thao đường phố. Tuy nhiên, chơi bằng bàn phím không "đã" lắm, tốt nhất là chơi bằng GamePad sẽ thú vị hơn nhiều. Tony Hawks Pro Skater 4 thực sự là một game hay. Dù bạn là người thích hay không thích thể loại game Sport thì sau khi thử qua, chắc chắn bạn không thể nói "không" đâu.

TRẦN TU THÀNH

Tony Hawk "thật"

GC2 CHIẾN DỊCH EXODUS

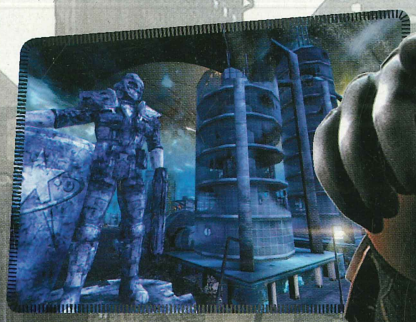
GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS	
PHÁT HÀNH	VU Games
PHÁT TRIỂN	Massive Entertainment
THỂ LOẠI	Chiến lược
NGÀY PHÁT HÀNH	23/06/2004
ESRB	T
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH	PIII 800Mhz+, 256MB RAM+, VGA 64MB+ (hỗ trợ T&L), HDD 700 MB, Windows 98SE/2000/Me/XP

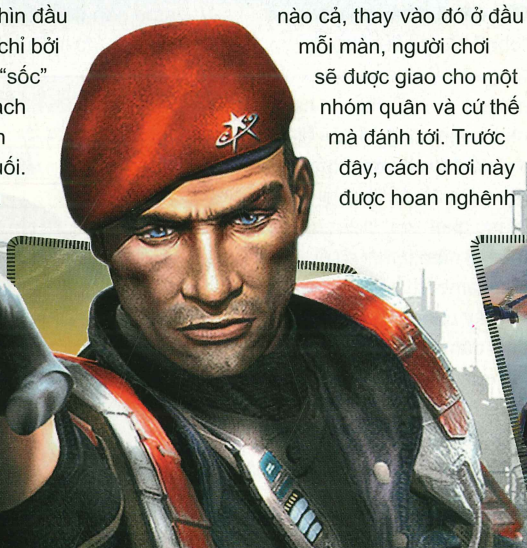
Ba trăm năm đã trôi qua, những năm tháng hòa bình trên hành tinh Morningstar Prime cuối cùng cũng đã rời bỏ nơi này mà đi. Chiến tranh đã trở lại. Đế chế tàn nhẫn và lạnh lùng - Empire of Terra (Terran Empire) - lại đến, và hủy diệt tất cả. Không thương tiếc, không một ai sống sót. Lực lượng "Liên minh Sao phương Bắc" (NSA - Northern Star Alliance) hùng mạnh ngày nào giờ đây co cụm phòng thủ bên trong những lá chắn năng lượng, nơi duy nhất bảo vệ các thành phố của họ an toàn trước những đợt ném bom dữ dội từ quỹ đạo của các chiến hạm kẻ thù. Để phá vỡ thế bế tắc, thống soái Vlaana quyết định đổ bộ đoàn quân bách chiến bách thắng của mình tiêu diệt những kẻ kháng cự ngoan cố. Đối đầu với sự diệt vong của cả dân tộc, phe NSA đã đặt hết niềm tin lên vai đại úy Jacob Angelus, "lá chắn" phòng vệ cuối cùng của họ. Cuộc chiến nổ ra, xen lẫn vào nó là sự xuất hiện của một chủng tộc kỳ bí đến từ không gian xa xăm: người Viron - nô lệ của đế chế Terran Empire. Họ đến không chỉ để chiến đấu mà còn mang theo truyền thuyết diệt vong bí ẩn của mình. Ai sẽ là người nắm lấy chìa khóa giải mã ngày tận thế đây...

Với cách dẫn truyện khéo léo và lôi cuốn, Ground Control II: Operation Exodus (GC2) từng bước, từng bước dẫn dắt người chơi khám phá thế giới giả tưởng xa xăm trong tương lai, nơi có những trận đánh tưng bừng khói lửa xen lẫn với những truyền thuyết kỳ bí. Một phong cách rất quen thuộc của dòng game đã được chọn ngay từ những ngày đầu. Nhớ lại 4 năm trước đây, Ground Control (GC1) "hút" các gamer ngay từ những cái nhìn đầu tiên, không chỉ bởi đồ họa gây "sốc" mà còn ở cách chơi lôi cuốn từ đầu tới cuối. Hình ảnh và cách chơi trong game làm tôi chợt nhớ đến Warzone 2100 và Homeworld ngày nào, những game dàn trận kinh điển rất hay mà nếu bạn là một fan hâm mộ thể loại khoa học giả tưởng thì chắc chắn không thể bỏ sót được! Tuy nhiên đó chỉ là cảm nhận ban đầu, vì dòng game Ground Control đi theo một hướng rất riêng, chọn cho mình phong cách "chiến thuật có tính toán" (tactic strategy - một thể loại hiếm trong game), trong khi hai "gã" kia lại theo trường phái chiến lược thời gian thực cổ điển (Real-time Strategy).

Ưu tiên chiến thuật

Không xây dựng, không tài nguyên và không nâng cấp, thể loại "chiến thuật có tính toán" chỉ tập trung vào một điểm duy nhất trong cách chơi: điều quân khiển tướng sao cho có hiệu quả cao nhất mà ít tổn hao quân lực nhất. GC1 đã làm đúng theo... "bài bản" này: trò chơi không hề có bất cứ việc xây dựng và nâng cấp nào cả, thay vào đó ở đầu mỗi màn, người chơi sẽ được giao cho một nhóm quân và cứ thế mà đánh tới. Trước đây, cách chơi này được hoan nghênh nhiệt liệt, nhưng nay thì có vẻ khô khan và đơn điệu. Nhận ra nhược điểm này, nhà phát triển đã thực hiện thay đổi khi xây dựng phần tiếp theo GC2. Game cũng bắt đầu màn chơi bằng việc giao cho người chơi một nhóm quân và người chơi sẽ gặp trở ngại lớn khi gặp phải những điểm có vị trí "đặc biệt" mà GC2 gọi là VL (Victory Locations) và LZ (Landing Zones). Những điểm này xuất hiện với mục đích buộc người chơi (cũng như đối phương) phải kiểm soát và bảo vệ được chúng càng nhiều càng tốt. Vì sao? Trước hết chúng ta hãy xem qua công dụng của chúng trước khi bàn về tính chiến thuật của những vị trí này. Với LZ, người chơi có cơ hội gọi thêm quân viện trợ tăng cường cho lực lượng hiện có và quan trọng hơn khi tàu chuyên chở (dropship) xuất hiện, nó có khả năng bắn yểm trợ cho vị trí hiện tại. Đây là đơn vị quân có hỏa lực mạnh nhất trong trò chơi và cũng là đơn vị duy nhất "được phép" nâng cấp vũ khí, giáp... Nếu bạn kiểm soát tốt khu vực LZ thì đây sẽ là "pháo đài" lý tưởng, nhất là khi có thêm sự hỗ trợ của "thiên thần" từ trời cao! Cũng cần nói thêm là việc xuất hiện các dropship trong trò chơi





là một ý tưởng hay (tương tự như một số màn trong Warzone 2100 đã từng thực hiện) chưa từng có trong dòng game, nó giúp cho người chơi "dễ thở" hơn. Vì trong GC1 bạn chỉ gặp dropship đúng một lần đầu màn để thả quân, còn sau đó là bạn phải tự "sinh tồn" với nhóm quân hiện có mà không gặp được sự hỗ trợ nào thêm. Đó cũng chính là một thử thách khó mà GC1 đem đến cho người chơi trong khi "người em" của nó lại bỏ qua.

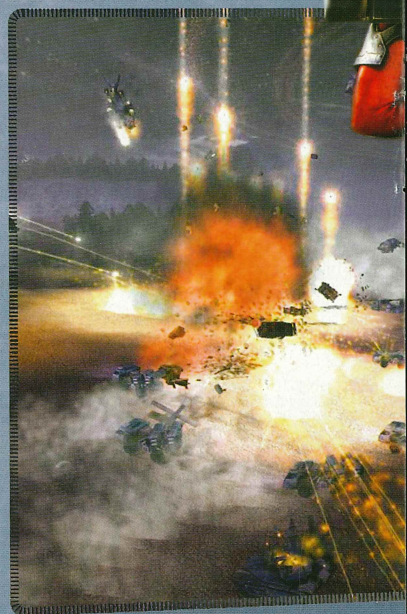
Trở lại với VL, đây là những cứ điểm nhỏ nằm rải rác trên đường đi, nó không có tác dụng gì khác ngoài việc đem đến cho người giữ nó một phần thưởng nhỏ là tiền mà game gọi là AP (Acquisition Points) - tài nguyên duy nhất trong trò chơi. Đây cũng là điểm "nhấn" của GC2: nếu bạn muốn có thêm quân cũng như muốn nâng cấp cho dropship thì cần phải có tài nguyên, và vì dạng game này không có xây dựng hay khai thác nên chỉ đơn giản là phải chiếm các điểm và giữ nó để có AP. Cả LZ lẫn VL đều đem lại AP cho người sở hữu, LZ thì cho nhiều còn VL thì ít hơn. Tuy nhiên, để hạn chế việc người chơi... "lập âm mưu" ngồi yên ở những điểm này để đợi "thu hoạch", AP có những hạn chế của nó. Đầu tiên là mức giới hạn quân (tương tự như các game khác) được đưa vào, khởi điểm của nó là 100%. Khi người chơi càng mua nhiều quân, số này càng giảm cho tới khi chỉ còn 0%, đến lúc này hệ thống sẽ "phạt" bằng cách không cho tăng số AP nữa và người chơi muốn kiếm AP chỉ còn hai cách: một là tấn công và tiêu diệt kẻ thù để được thưởng, hai là giảm bớt số quân để tăng lại con số "đáng ghét" kia! Điểm hạn chế thứ hai nằm ở tính chiến thuật của game, mỗi khi bạn đặt "bút" ký giấy cho gọi quân thì cần phải dẫn đo suy nghĩ thật kỹ để lựa quân nào thích hợp với hoàn cảnh hiện tại vì nếu không sẽ phải trả giá đắt. Tôi đã từng bị "dính" chiêu này khi có một màn chơi mua rất nhiều loại quân hạng nặng (xe) nhưng chúng mau chóng biến thành... "đống sắt" vô dụng khi đối đầu với một đoàn bộ binh bắn rốc-két tầm xa; mà những xe hạng nặng thì có tầm bắn ngắn cũng như di chuyển rất chậm chạp, một bài học nhớ đời. Và điểm hạn chế thứ ba là máy không "ngu" đến độ ngồi một chỗ để cho bạn lần lượt chiếm từng điểm "kiếm tiền" trên bản đồ đâu! Nó sẽ huy động lực lượng của mình tấn công bạn liên tục và thay đổi quân đối chọi thích hợp, khá thông minh. Xem ra GC2 kiểm soát rất tốt việc "tiêu xài" AP của người chơi, tránh hiện tượng "đè" quân theo kiểu công nghiệp.

AI bị... lỗi

Nhắc đến sự thông minh của máy thì có một số điều cần nói. Nhìn tổng thể AI của game rất khá: nó biết cách "đàn áp" bạn không nương tay khi gửi quân liên tục, biết thay đổi quân đối chọi, tập hợp đủ số quân cần thiết mới đánh... nhưng thật tiếc là vướng phải một số lỗi nho nhỏ làm giảm đi phần nào tính thử thách nóng bỏng của trò chơi, như khi di chuyển nhiều quân qua những chỗ hẹp sẽ có một số bị "kẹt" đường và không thể tiến lên, đây là một trục trặc mà dân chơi game thường gọi là lỗi "pathfinding"(tìm đường); kế đến khi một số quân bị bắn ngoài tầm quan sát của chúng thì hầu như những quân này... bất động không di chuyển tìm kiếm kẻ bắn lén hay ít ra cũng né tránh, điều này làm tôi nhớ lại một game gần đây cũng mắc lỗi tương tự, đó là Empires: Dawn of the Modern World. Và cuối cùng đáng trách nhất là việc "chưa đánh đã chạy" của các quân máy khi bạn chiếm được các điểm VL hay LZ. Xung quanh các điểm này thường có các công trình mà quân của bất kỳ phe nào đều sử dụng được như ụ súng, rađa, tháp canh (một tính năng hay của GC2 trong khi GC1 không có)... Máy thường để quân canh gác các công trình đó, nhưng như đã nói, chúng luôn bỏ chạy khi bạn chiếm được, dù rằng trận đấu súng chưa ngã ngũ.

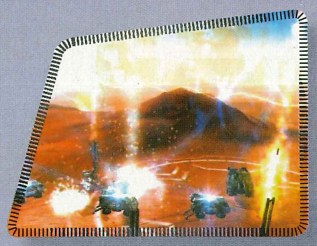
Linh hoạt quân chủng

Tuy cùng kiểu chơi chiếm giữ các điểm nắm vai trò then chốt nhưng không phải lúc nào bạn cũng đối đầu với các màn lặp đi lặp lại. Với 24 màn trải dài xuyên suốt hai chiến dịch lớn (NSA và Viron), các nhiệm vụ trong GC2 khá đa dạng như: hộ tống, bảo vệ cứ điểm, rút lui, tấn công, do thám... Nhìn chung mức độ khó của các màn là trung bình khá. Chơi bên phe NSA hơi "khó" vì quân của phe này nếu "bắn lẻ" rất dễ chết do hỏa lực khá yếu, nhưng biết cách kết hợp giữa các quân thì chúng lại rất mạnh. Trong khi đó, phe Viron thì ngược lại: hỏa lực rất mạnh, mỗi đơn vị quân có khả năng tự ứng phó độc lập với điều kiện là phải có "cứu thương" đi kèm vì giáp của Viron rất dễ "tiêu". Điểm nổi bật nhất của Viron trong số ba phe (NSA, Terran Empire và Viron) là khả năng "ghép" quân (meld)



rất độc đáo, khả năng này làm cho Viron trở thành đơn vị cơ động và uyển chuyển nhất trong trò chơi. Bạn có thể linh hoạt tùy biến quân của mình theo hoàn cảnh, chẳng hạn với những chiến binh bắn rốc-két, bình thường dùng chúng để đối đầu với các loại xe (dùng để chống xe hay không quân là... "hết ý"), khi cần thiết chúng trở thành các đơn vị pháo binh "xách tay" với hỏa lực không kém gì những chiếc xe pháo hạng nặng.

Sự thú vị về tính năng của những đơn vị quân trong GC2 không chỉ dừng ở đó. Mang theo ý tưởng từ phiên bản đầu (GC1), chiến binh nào chiến đấu đạt nhiều điểm kinh nghiệm sẽ lên cấp với sức bắn mạnh hơn nhiều lần, tuy nhiên điều đáng buồn của phần hai này là những quân mà bạn dày công "nuôi" để chúng đạt cấp cao lại không thể mang qua màn sau và không có phần thưởng khuyến khích nào dành cho những quân tiêu diệt nhiều kẻ thù nhất như trong GC1 (thưởng huy chương). Bên cạnh việc lên cấp, mỗi một quân sẽ có thêm một kỹ năng thứ hai (trong phần đầu gọi là "special") rất hữu ích và xài hoài không hết. Một ưu điểm tuyệt vời của GC2 mà GC1 bị giới hạn.



Nhiều gamer thắc mắc tại sao GC2 không cho phép điều khiển phe Terran Empire trong khi "nhân vật phụ" này xuất hiện từ đầu tới cuối game? Nhà phát triển trả lời: "Vì thời gian quá gấp rút và vì đã có sự cân bằng giữa hai phe NSA và Viron, nên nếu thêm vào phe thứ ba sẽ mất nhiều thời gian để hiệu chỉnh sự cân bằng trên". Nhà phát triển có lý của mình: phần lớn các quân của phe Terran Empire khá yếu và ít chủng loại, chúng chỉ đe dọa khi đi thành từng đoàn quân số lượng lớn, điều này đã được chứng minh trong trò chơi không cần bàn cãi. Điều mà tôi nghi vấn ở đây là không biết Massive Entertainment (Thụy Điển - xin đừng nhầm lẫn với hãng game Massive Development của Đức) có dụng ý gì khi để cho đoạn kết của game mở? Phải chăng họ muốn tung ra một phiên bản mở rộng cho GC2 (như phần một từng làm) và khi đó câu chuyện sẽ xoay quanh phe Terran Empire? Có thể lắm.

Vũ khí "hủy diệt"

Nổi danh ngay từ phiên bản đầu do cách chơi đột phá, dòng game còn làm say mê người chơi bằng những hình ảnh ngoạn mục. Tôi còn nhớ, ấn tượng nhất trong GC1 không chỉ là những màn bắn nhau đầy hiệu ứng đẹp mắt mà còn ở phần "bắn pháo bông" của các xe pháo tầm xa: rất đặc sắc và đẹp. Với GC2, "vẻ đẹp" còn hấp dẫn hơn bởi sự góp sức của công nghệ đồ họa tiên tiến. GC2 "hút" người chơi bằng những khung cảnh tuyệt vời, rất đặc trưng và có "nét" mà tưởng chừng như chỉ có trong những bộ phim khoa học giả tưởng: một bầu trời với những vòng cung đầy thiên thạch di động, khu thành phố hoang tàn với những kiến trúc đổ nát hay những cảnh hoang mạc đỏ rực trong ánh nắng hoàng hôn... Không chỉ có những cảnh vẽ đẹp, các đơn vị quân trong trò chơi cũng không kém phần sắc nét và chi tiết. Nhờ chế độ phóng to thu nhỏ rất thoải mái, người chơi có thể quan sát kỹ càng từng nếp gấp hay những hoa văn "dán" trên người mô hình của các nhân vật. Quả thật, sau Homeworld 2 và Haegemonia thì GC2 là game dàn trận thứ ba mà tôi đánh giá rất cao về mặt đồ họa.

Góp phần "thổi bay" người chơi ra khỏi chiếc ghế của mình không chỉ có đồ họa mà còn có âm thanh của trò chơi. Những tiếng "rít" khi bắn tên lửa hay tiếng va chạm phát thành những âm thanh lùng bùng mỗi khi pháo "dập" vào một điểm nào đó nghe rất thật. Nếu bạn có một dàn âm thanh "chiến đấu" thì còn ngại gì nữa mà không vặn hết công suất của nó, tất nhiên phải dè chừng nhà kế bên! Không chỉ có tiếng động mà âm nhạc của trò chơi cũng không kém phần hùng tráng, dồn dập. Đôi lúc ở những khoảng "không" tĩnh lặng của trò chơi, những điệu nhạc của xứ Trung Đông xa xôi xen vào nghe "tê" cả người. Đặc biệt ở những màn cuối có một bài nhạc rất hay.

"Cái bóng" của phần chơi đơn

Khác với phần chơi đơn sôi nổi và hấp dẫn; mục chơi mạng của GC2 trông không ấn tượng lắm, một khi bạn đã "bốc" câu chuyện của game tách rời phần chơi thì cách chơi chiếm giữ các điểm ở trên sẽ trở nên khá buồn tẻ và đơn điệu. Mặc dù còn đó mục chơi Co-op, một điểm mới trong GC2 nhưng không mới đối với thể loại dàn trận (Haegemonia đã từng có mục chơi này), xem ra mục chơi mạng của trò chơi chỉ giữ ở mức trung bình, không hơn không kém.

Lời kết

Nếu có lời phàn nàn nào về phần tiếp theo đầy hấp dẫn này, thì đó chính là nhịp điệu của game đã giảm bớt đi sự dồn dập, hồi hộp và căng thẳng mà GC1 đã tạo dựng nên. Ngoài điều đó ra, Ground Control II: Operation Exodus là một game chiến thuật rất hay, rất "nóng bỏng", đáp ứng được những yêu cầu khắt khe nhất của các gamer.

HỒNG ÂN

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

KNIGHT OF THE TEMPLE: INFERNAL CRUSADE	
THỂ LOẠI	Hành động
HÃNG SẢN XUẤT	Starbreeze Studios
HÃNG PHÁT HÀNH	TDK Mediactive
NGÀY PHÁT HÀNH	4/2004
ESRB	Mature

CẤU HÌNH
Pentium 4 1,5GHz hay Athlon 1 GHz; 256MB RAM; Geforce 3 trở lên, 64 MB; 2,05 GB (bộ nhớ ảo 256 MB khi chơi); Windows 98/2000/XP; 03 CD

hiệp sĩ chân chính

Việc DOOM 3 tái xuất giang hồ trong tuần vừa qua có lẽ là sự kiện mới nhất trong làng game PC. Phải công nhận phiên bản mới rất tuyệt, nhưng không phải ai cũng thích lạng qua lách lại trong những khu hầm chật chội và tối tăm trên sao Hỏa. Không ít người ưa thích những trò mang tính "cổ điển" và hơi lãng mạn một chút, theo kiểu Broken Sword hay Tomb Raider những phiên bản đầu. Và những trò chơi như vậy không nhiều, đặc biệt là trước khi bộ phim Lord of The Rings thành công. Trong số game ít ỏi đó, trò chơi Knight of The Temple: The Infernal Crusade (KOT) tuy không thuộc hàng top nhưng cũng khá thú vị.

Câu truyện khởi nguồn từ việc một kẻ tay sai của quỉ dữ đội lốt giám mục đã bắt cóc tiểu thư Adelle xinh đẹp. Adelle là cô gái có một quyền năng lạ thường, không may chính quyền năng này lại có thể mở được cánh cửa địa ngục. Quỉ dữ đã bắt cô với toan tính thoát khỏi chốn tối tăm để thống trị thế giới loài người. Trong vai Paul, một hiệp sỹ trẻ, bạn phải truy đuổi tay giám mục này và cứu lấy Adelle trước khi cánh cửa địa ngục bị mở ra.

Đồ họa: vận không đen

Đây là một trò chơi mang góc nhìn người thứ ba, song không vì thế mà đồ họa của nó trở nên kém quan trọng. Màn đầu tiên có thể khiến bạn đánh giá không tốt về KOT, vì những cảnh ở đây không có gì nổi bật: những tấm ván gỗ đơn sơ, hầm rượu cũ kỹ và những gã thầy tu trong bộ áo trùm đầu đơn giản; tất cả vẽ nên một bức tranh đơn sắc lạnh lẽo. Hãy kiên nhẫn, bạn sẽ có những khung cảnh tuyệt vời ở những màn sau, dẫu không bằng được Hoàng Tử Ba Tư nhưng chắc chắn sẽ làm bạn hài lòng.

Nếu đã từng trầm trồ trước những vệt nắng tươi rực rỡ tại Paris trong Thanh Kiếm Gãy III hay những mảng trời trong xanh trong Hành Trình Dài Nhất, bạn sẽ cảm thấy hứng thú khi qua những màn như Holy city chẳng hạn. Không chỉ vậy, hình ảnh các nhân vật trong KOT cũng rất xuất sắc. Nếu tăng hết mức độ chi tiết của hình ảnh (mức số 1 chứ không phải số 4), bạn sẽ thấy rõ cả những vết rỉ sét trên thanh gươm mà thoạt nhìn, bạn tưởng là chúng được lấy ra từ Lord of The Rings; hay những đốm lửa cháy tỏa ra từ những vết nứt nẻ trên lưng lũ quỉ dữ. Tất cả, tất cả đều làm bạn hài lòng, nếu... bạn không gặp vấn đề gì.

Chúng tôi có ba người cùng cài trò chơi này thì một người bị xảy ra sự cố: trò chơi bị lỗi nên mất hết vân bề mặt (material texture map) vì thế mọi thứ, từ cái bàn gỗ cho đến bộ áo thầy tu hay bức tường đá đều xám xịt như nhau, trông rất đơn điệu! Nếu đã gặp lỗi này, bạn có cài lại driver card màn hình cũng không có kết quả.

Nhiều năm trước đây, khi cùng Lara lang thang trong những cổ mộ rộng lớn (Tomb Raider phiên bản đầu tiên), nhiều người từng nghĩ nếu có một game như vậy nhưng không phải là bắn súng mà đấu gươm thì chắc sẽ hay lắm. Sau đó không lâu, những tưởng chúng ta được thỏa nguyện khi trò Die by Sword (do Interplay phát hành) xuất hiện. Nhưng đây là một cơn ác mộng thật sự bởi nó quá tệ hại. Gần đây nhất, một trò chơi khác cùng phong cách như KOT đã xuất hiện: Joan of Arc, trò chơi tôn vinh nữ anh hùng người Pháp, song nó còn quá vụng về và thô kệch nên vẫn chưa làm người chơi thực sự hài lòng. Nếu bạn có cùng nhận định như vậy, hãy thử KOT.

Tả xung hữu đột!

Điều khó nhất đối với trò chơi RPG hay Action 3D có lẽ là việc mang lại cảm giác thật cho người chơi. Hình ảnh có thể đẹp, âm nhạc có thể hay, nhưng nếu người chơi không "nhập" được vào nhân vật thì xem như vẫn

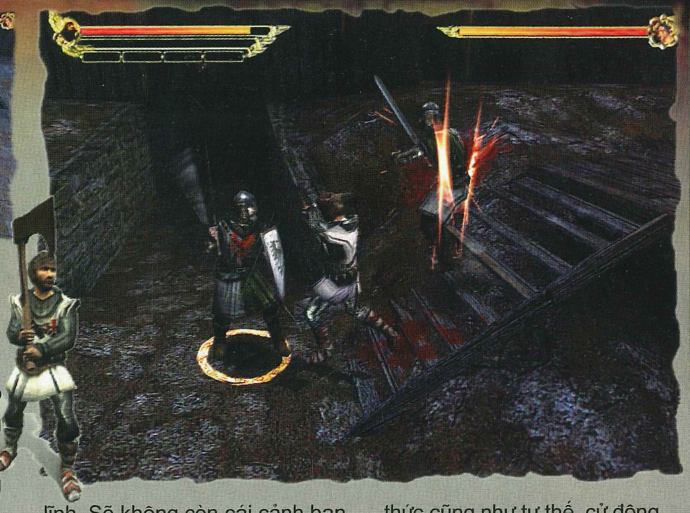
chưa đạt "phong độ".

Như trên đã nói, KOT là một trò chơi hành động đơn giản, trong đó bạn phải chiến đấu mặt đối mặt với quỉ dữ, phải vung kiếm đâm đông chém tây đồng thời phải đỡ trên gạt dưới, nên vấn đề của game này là phải tạo cảm giác "đã tay" nơi người chơi.

Mà bạn cũng biết đấy, bàn phím và chuột không có chuyện "rung" như gamepad, để tạo được cảm giác thật, trò chơi phải tạo ảo giác cho người chơi bằng cách phối hợp âm thanh, chuyển động của nhân vật cũng như hiệu ứng môi trường. Về điểm này, theo tôi, KOT đã thành công.

Trong trò chơi, mỗi khi đỡ đòn của đối phương, bạn sẽ nghe một tiếng keng va chạm dữ dội tùy theo binh khí (thậm chí nhá lửa) đồng thời cả thân người bạn cũng bị giật lùi một bước do phản lực quá mạnh. Khi bị đối phương tấn công liên tiếp, bạn sẽ không thể phản đòn ngay vì bị "choáng" do lực chấn động làm cho "tối tăm mặt mày". Bạn phải có một tích tắc để định hướng thì mới phản đòn được. Một vài trò chơi cho phép đánh trả bất cứ khi nào bạn nhấn chuột mà không quan tâm xem vào thời điểm đó, nhân vật của bạn có thể ra tay được hay không.

Mặt khác, nếu để ý, bạn sẽ thấy trong Joan of Arc (JoA), một trong những điểm gây thất vọng nhất không phải là chiêu thức combo mà là những lúc tả xung hữu đột trong vòng vây quân thù. Khi đó, bạn sẽ bị



rối mắt hoàn toàn bởi camera không tốt, mọi thứ trở nên hỗn loạn và bạn chỉ biết vung kiếm chém tứ tung mà thôi (vì có nhìn thấy gì đâu mà đánh!). Đó là chưa kể chiêu thức lại không "nhạy" chút nào. KOT, may mắn thay, không rơi vào những sai lầm đó.

Trong KOT, không có cảnh bạn bị vây hãm giữa hàng chục quân thù hay trong một biển Orc như trong Lord of The Rings. Kẻ thù của bạn trong KOT thường xuất hiện theo từng tốp từ 3 tới 4 tên thôi nhưng chúng có trình độ rất khá (tăng dần theo chiều sâu của game) nên bạn phải ra tay thật nhanh và liên tục chuyển chỗ, nếu không sẽ bị vây vào thế trận của quân địch. Điều này có nghĩa là bạn phải luôn cảnh giác và phải quyết định ngay khi chạm trán quân địch: đánh phủ đầu hay nhử chúng tách ra xa nhau... Cá nhân tôi, khi gặp kẻ thù yếu, thích đánh phủ đầu hơn vì có dịp để tập những tuyệt chiêu phối hợp vô cùng đã tay (combo) hoặc những tuyệt chiêu kết thúc đẹp mắt vốn chỉ xuất hiện khi bạn đánh áp đảo kẻ địch.

Ở những màn đầu, mọi việc xem ra khá dễ dàng. Chỉ đến những màn sau, bạn mới gặp những đối thủ khủng khiếp, đó là lúc bạn cần chứng tỏ bản lĩnh. Sẽ không còn cái cảnh bạn đánh tới tấp kẻ thù, mà ngược lại vì chúng vừa to, vừa khỏe, vũ khí lại sắc bén hơn, nên bạn chỉ có một cách đỡ đòn thật tốt, chờ hết nhịp để đánh trả một hai cái rồi lại thủ tiếp (bởi một hai cái không làm đối thủ buông gươm được).

Những người đã từng tập võ hẳn đều biết rằng một người bình thường chỉ đánh liên tiếp được ba, bốn "chiêu" mà thôi, sau đó phải ngừng một chút để lấy đà hoặc lấy hơi mới có thể tiếp tục. Cái đó tạm gọi là một nhịp đánh. Quay lại với KOT, bạn phải lợi dụng khi kẻ thù vừa hết nhịp là tấn công ngay, nếu không bạn khó bảo toàn sinh mạng để đi hết cuộc hành trình.

Những điều tưởng như nhỏ nhặt trên, cộng với những tuyệt chiêu combo rất đẹp mắt sẽ hoàn toàn chinh phục bạn. Được biết, để thực hiện những chiêu thức cũng như tư thế, cử động của nhân vật trong game, hãng sản xuất đã sử dụng công nghệ Motion Capture ghi lại toàn bộ cử động của con người và áp dụng vào game, do vậy bạn sẽ thấy cử động của nhân vật rất thật, từ cái ngoái nhìn cho đến cú lăn người đúng chuẩn aikido của những tay thầy tu.

Không có gì hấp dẫn bằng việc truy đuổi một kẻ ác xuyên suốt địa ngục nhằm cứu một tiểu thư xinh đẹp; nó sẽ khiến cho bạn có cảm giác của chàng hiệp sỹ Aivanho tài hoa thuở nào.

Một người bạn của tôi rất mê trò lái máy bay chiến đấu, nhưng chưa bao giờ tôi thấy anh ta "lái" một chiếc phản lực cơ F4 hay Mig21 hiện đại mà chỉ toàn máy bay cánh quạt thời Đệ Nhất và Đệ Nhị Thế Chiến. Khi được hỏi tại sao, anh cho biết không cảm thấy hứng thú với việc cách quân thù vài cây số, chưa biết nó mặt mũi ra sao, đã nhấn nút phóng hỏa tiễn và rồi... hết nhiệm vụ! Bạn có thể không đồng ý, song ít ra việc đối mặt với kẻ địch to lớn đến từ địa ngục trong thanh gươm tuốt trần sẽ cho bạn cảm giác rất tuyệt.

Nếu máy tính của bạn đủ mạnh, hãy giã từ những khẩu laser hay rocket, giã từ DOOM u ám để đến với câu chuyện của một hiệp sỹ trẻ tuổi với những đường kiếm một thời viết nên lịch sử châu Âu trong Kight of The Temple:The Infernal Crusade.

TRỊNH BẢO
Trinh.bao@buttre.com

CATWO
MIÊU

CATWOMAN	
PHÁT HÀNH	EA Games
PHÁT TRIỂN	EA Games
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	20/07/2004
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH	PIII 800MHz, 256 MB RAM, VGA 64 MB, HDD 1 GB, Windows 98SE/2000/Me/XP

Chưa có thời kỳ nào mà ba lĩnh vực giải trí truyện tranh, phim ảnh và trò chơi máy tính lại trở nên gắn bó chặt chẽ như hiện nay; cả ba thay phiên bổ sung ý tưởng cho nhau. Từ trò chơi chuyển sang truyện tranh thì có Blood Rayne, từ truyện tranh bước lên màn ảnh có Batman, Spiderman, X-men... còn từ phim chuyển sang game hay ngược lại thì nhiều vô kể. Sau thành công của hai bộ phim Spiderman và The Hulk, nối gót đàn anh Người nhện tung tăng bay nhảy trên các tòa nhà chọc trời và người khổng lồ xanh phá tan cỗ máy PC của người chơi game, Miêu nữ (trong bộ phim cùng tên do nữ diễn viên đầy tài năng Halle Berry thủ vai) cũng đã bắt đầu xâm nhập thế giới ảo PC trước cả khi bộ phim Catwoman được trình chiếu rộng rãi dưới sự trợ lực của đại gia phát hành và sản xuất EA Games.

LAI LỊCH NGƯỜI MÈO

Đặt trường hợp bạn chưa xem quá bộ phim này, hoặc bạn thuộc dạng "chơi game trước, xem phim sau" thì nội dung của Catwoman nói về cuộc trả thù đầy ngoạn mục của Patience Philips, nhà thiết kế sản phẩm cho công ty thời trang Hedare Beauty. Nếu để ý các bạn sẽ thấy trong những bộ phim The Hulk, Dare Devil hay Spiderman trước đây (nói chung là trong bộ truyện của Marvel) thì các nhân vật đều là những con người bình thường, do vô tình gặp tai nạn hay qua các cuộc thử nghiệm khoa học mà có được sức mạnh siêu nhiên. Catwoman cũng vậy, một lần tình cờ Philips khám phá ra một âm mưu đen tối trong công ty Hedare Beauty: họ đang thử nghiệm loạt sản phẩm nhằm kéo dài tuổi thọ mà đối tượng là chính con người, và Philips là vật thí nghiệm đầu tiên. Do bị phát hiện, Philips bị truy sát ngay trong đêm đó. Tưởng chừng đã chết, nhưng kỳ lạ thay, từ cõi chết trở về Philips có những biến đổi và những khả năng khác thường, cô có thể nhìn rõ trong bóng đêm, lướt đi trên nóc nhà và trèo tường linh hoạt... Philips trở thành một nhân vật siêu nhiên - người mèo. Khác với người nhện sử dụng sức mạnh của mình để giúp đỡ người khác, người mèo luôn giữ cho bản thân ở giữa ranh giới của cái thiện và cái ác vì cô chỉ có một nhiệm vụ: trả thù. Do đó, người mèo luôn là mục tiêu săn đuổi của cảnh sát.

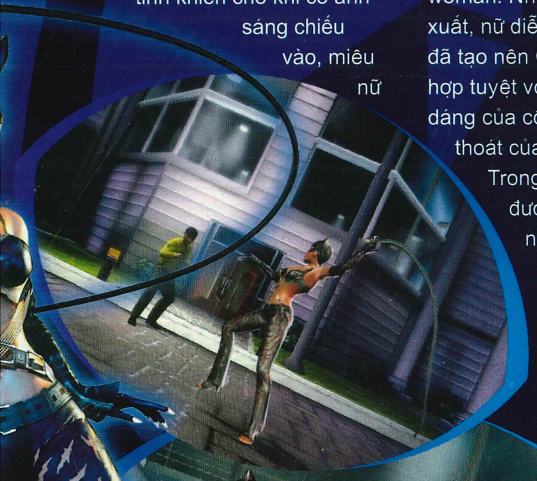
BƯỚC KHỞI ĐẦU THUẬN LỢI...

Không ít thì nhiều, ai trong chúng ta cũng có đôi chút ấn tượng với những game của hãng EA Games. Phần lớn các game này được đánh giá cao do có phần đồ họa đẹp. Catwoman cũng không là ngoại lệ, chỉ cần nhìn vẻ ngoài của trò chơi là chúng ta đã ấn tượng tốt bởi bộ cánh đồ họa khá lộng lẫy. Trừ các mô hình nhà, còn lại thì nhân vật chính được thiết kế tinh xảo, bộc lộ được những đường nét mềm mại, gợi cảm (ý đồ của nhà sản xuất), thay cho những góc cạnh thô kệch thường thấy trong đa số các game khác. Thậm chí đồ họa của game vẫn đẹp khi bạn giảm độ phân giải xuống mức 640x480. Chỉ mỗi tội những đường răng cưa trên mô hình lộ ra rất rõ nét và game hơi tối, nên trước khi chơi bạn nên vào mục Options chỉnh lại độ sáng cho vừa mắt. Đây cũng là lựa chọn khá khôn ngoan cho bạn nào muốn tận hưởng hết vẻ đẹp của game dù chỉ sơ

DMAN
I NỮ

hữu một card đồ họa "bèo". Giảm độ phân giải đồng nghĩa với tăng khả năng xử lý đồ họa giúp mô hình chuyển động mượt mà hơn.

Độc đáo hơn là hệ thống chiếu sáng của game khá lạ mắt: phủ khắp người Miêu nữ dường như là một lớp lân tinh khiến cho khi có ánh sáng chiếu vào, miêu nữ sẽ phát ra một thứ ánh sáng lam nhẹ dịu thay đổi liên tục theo mọi góc độ, rất sáng tạo. Xin nhắc lại, đồ họa của Catwoman rất đẹp nên game không cần dùng đến những thước phim dựng sẵn hay trích từ phim. Tất cả các hình ảnh trong game đều được dựng từ engine của game và là 3D nên những tình tiết trong Catwoman không thua kém gì phim xi nê cả. Chuyển động của mô hình trong game cũng là một thế mạnh của Cat woman. Nhờ tài năng diễn xuất, nữ diễn viên Halle Berry đã tạo nên Catwoman là sự kết hợp tuyệt vời giữa nét duyên dáng của cô gái và vẻ thanh thoát của con mèo xinh xắn.



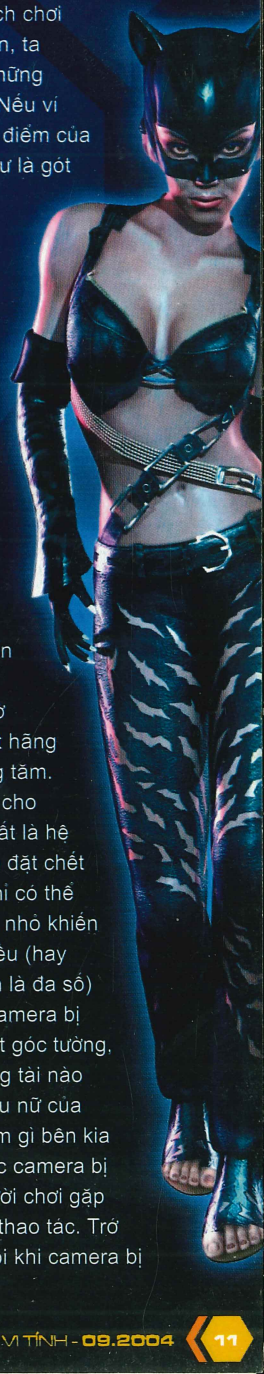
Trong game chúng ta được chiêm ngưỡng những pha trèo tường nhanh thoăn thoắt, những cú lao đi vun vút trên mái nhà, thậm chí nhảy nhót từ vách tường này sang vách tường khác rất có "nghề". Hơn thế nữa, Miêu nữ còn là một vận động viên thực thụ khi sử dụng chiếc roi da để đu dây qua lại trên tường (đây cũng là vũ khí của cô nàng trong những trận chiến).

Từ trước đến nay, những trò chơi của EA Games luôn mang trong mình sự sôi nổi. Các bạn còn nhớ trò Lord of The Rings: The Return of The King chứ? Catwoman chỉ khẳng định lại tên tuổi của đại gia này trong lĩnh vực thiết kế game và áp dụng chuyển động cho các mô hình thêm sức sống mà thôi. Theo đánh giá của ESRB, Catwoman thuộc hàng Teens nên game có cách chơi rất đơn giản, gần gũi với tất cả mọi người. Nhiệm vụ thường thấy trong game là người chơi phải điều khiển người mèo trốn thoát khỏi sự truy đuổi của cảnh sát, tìm và diệt kẻ thù. Game buộc người chơi phải khéo léo và rất kiên nhẫn, vì không đơn giản là chỉ điều khiển người mèo chạy từ A đến B là xong. Rất ít khi nào cô nàng chịu bước xuống đường, phần lớn bạn sẽ cho cô nàng đu bám trên những bức tường và lon ton trên nóc các tòa nhà để tìm lối thoát. Tin tôi đi, mọi chuyện không dễ dàng đâu, vì chỉ cần sơ sẩy - nhảy lệch khỏi một tấm lưới là xem như bạn phải leo lại từ đầu chứ không có lối tắt nào cả.

Game cho bạn lưu (save) tự do, nhưng sẽ không cho bạn bắt đầu lại từ chỗ đã save mà phải đi lại từ những điểm đánh dấu (checkpoint). Bởi thế, đừng có nghĩ là mình đã save game mà dại dột nhảy loạn xạ nhé.

...NHƯNG LẠI VẤP NGÃ GIỮA ĐƯỜNG

Thật đáng tiếc khi đi sâu vào cách chơi của Catwoman, ta lại bắt được những lỗi ngớ ngẩn. Nếu ví những khuyết điểm của Catwoman như là gót chân Achilles thì chắc hẳn người anh hùng Achilles trong sử thi phải thuộc hàng "quái vật", vì phải có tới hàng chục chiếc chân mới có đủ số gót cho trò chơi. Game mắc phải những sai lầm cổ điển mà chúng ta không thể ngờ tới đối với một hãng game có tiếng tăm. Gây khó chịu cho người chơi nhất là hệ thống camera đặt chết một chỗ và chỉ có thể xoay một góc nhỏ khiến cho trong nhiều (hay chính xác hơn là đa số) trường hợp, camera bị khuất sau một góc tường, làm bạn không tài nào biết được Miêu nữ của mình đang làm gì bên kia tường hay góc camera bị chéo làm người chơi gặp khó khăn khi thao tác. Trớ trêu ở chỗ, đôi khi camera bị



"kẹt" đúng lúc bạn đang bị truy đuổi (hay đang tập nhảy qua nóc nhà mới chết chứ) mà bạn không có cách nào khắc phục được; thôi thì chỉ còn biết cầu trời cho bạn nhảy đúng chỗ, thay vì "rơi tự do" xuống một con hẻm từ tòa nhà 5 tầng! Tin hay không thì tùy, nhưng cũng chỉ vì lỗi này mà tôi đã phải mất hơn 45 phút để làm quen, sau đó mới có thể vượt qua màn một của trò chơi!

Catwoman được xếp vào thể loại game hành động, theo lẽ thường gamer sẽ mong chờ những màn đánh đấm ra trò hay những thế võ đẹp mắt. Thế nhưng nhìn lại hệ thống chiến đấu của Catwoman thì nói thật, nó chán lắm các bạn ạ. Chiêu thức thông dụng nhất của cô nàng chỉ có khom người xuống rồi tung cú đá, đá và đá! Không có combo (những chiêu thức tấn công liên tiếp nhau) hay bất cứ động tác nào thể hiện một nhân vật giỏi võ nghệ cả. Thậm chí, để điều khiển người mèo tấn công cũng là cả một vấn đề. Đối với các game hành động khác, người chơi chỉ cần nhấn phím Action kết hợp với các phím di chuyển là có thể tấn công dễ dàng. Miêu nữ cho rằng như vậy là quá đơn giản và cô nàng có cách chiến đấu mới phức tạp hơn! Bạn sẽ điều khiển nhân vật theo cách thông thường nhưng tấn công bằng những phím số tương ứng với hướng mà nhân vật đang di chuyển. Để cho bạn dễ hình dung, nếu bạn đang điều khiển nhân vật đi bên trái thì bạn phải nhấn phím số 4 để người mèo tấn công về bên trái, nếu bạn nhấn ngược lại thì người mèo đi ngược lại về phía bên phải...

Nghe thật rối rắm phải không? Được cái, Catwoman "đền" cho người chơi bằng cách sau mỗi màn game sẽ thưởng một số tiền nhất định. Bạn dùng số tiền này mua thêm các tuyệt chiêu mới (không phải combo). Hy vọng bạn đủ kiên nhẫn để sưu tập đủ bộ những tuyệt chiêu "có một không hai" của cô nàng.

LỜI KẾT

Dường như cho tới nay, chưa có một game ăn theo phim nào được đánh giá cao bởi chúng chỉ là cái bóng của bộ phim. Nếu phim đó nhận được nhiều lời khen ngợi thì còn đỡ, không may là hiện nay bộ phim Catwoman đang có nhiều "lời ra tiếng vào", khiến trò chơi này cũng không nổi đình nổi đám gì cho lắm. Những ưu điểm và khuyết điểm của trò chơi không ngừng bù trừ cho nhau và chúng kéo tụt mức độ hấp dẫn của Cat woman xuống hàng trung bình. Thật ra, nếu nói về mặt tốt thì Catwoman vẫn thuộc tốp game khá vì có đồ họa đẹp, chuyển động mượt mà... Game thích hợp cho những ai muốn giải trí đơn thuần và cả cho bạn nếu như bạn vẫn chưa bị "bội thực" bởi mô típ cổ điển cả trong phim lẫn trong game: điều khiển những anh hùng có sức mạnh siêu phàm.

ĐỨC QUANG

Xbox System

Xbox:
- Xbox Console
- 1 Controller
- MediaPlay: mp3, mp4 DVD, VCD, Divx..
- Emu: Ps1, Gba, Nes, Snes, N64...
- DVD Playback Kit
- 2 game tự chọn

Xbox Halo:
- Xbox Green Console
- 2 Controller
- MediaPlay: mp3, mp4 DVD, VCD, Divx..
- Emu: Ps1, Gba, Nes, Snes, N64...
- Tải không dây + FM
- 2 game tự chọn

Xbox Crystal:
- Xbox Crystal Console
- 2 Controller
- MediaPlay: mp3, mp4 DVD, VCD, Divx..
- Emu: Ps1, Gba, Nes, Snes, N64...
- Tải không dây + FM
- 2 game tự chọn

Wireless Controller | Magic Box for PS2 Controller | YPbPr Power Box | Boss Gun | XGA Box | Memory Card

PS-2 System

Sony-PS2 | PS2-Winter | PS2-MidBlack | PS2-Sakura | PS2-Silver | PS2-Aqua

Wireless Controller | Pro Racing Wheel | Network Adapter &HDD Control | Cheats Game | Super Stand | Eye Toy

VCC Co. Ltd
Trụ sở: 45A Lương Ngọc Quyến HN
Tel: 04.9261841 - 04.9261901
E-mail: xsoftgroup@yahoo.com
Website: www.xsoftvn.com
Chi nhánh: Xsoft Group
Địa chỉ: 129 Đội Cấn HN
Tel: 04.7222184
UnlimitedEntertainment

Game ĐTDĐ:

Spider Man 2

Người nhện hành động

Khi màn đêm buông xuống trên bầu trời New York, thì cũng là lúc Peter Parker (tên thật của Spider Man), một phóng viên ảnh và cũng là người tự nhận trách nhiệm lớn lao bảo vệ người dân thành phố, sẵn sàng ra tay "trừ gian diệt ác". Có một biến cố, một thế lực hung hãn mới thử thách người nhện! Sau một thí nghiệm thất bại, giáo sư Otto Octavius (Doc Ock) biến thành quái vật tàn ác và cực kỳ ích kỷ, luôn đối đầu với Spider Man.

Bạn đã từng xem Spider Man trên phim, từng hóa thân vào Spider Man trên PC, PlayStation hay GameBoy, nhưng bạn đã thử sức với Người Nhện 2 trên điện thoại di động chưa? Tuyệt lắm đấy. Với chiếc Nokia N-Gage QD (phiên bản mới nhất của dòng N-Gage), tôi đã chơi Spider Man bằng sự hào hứng chưa từng có khi chơi game trên ĐTDĐ. Cũng cần nói thêm là N-Gage (có kích thước nhỏ hơn GameBoy) là dòng ĐTDĐ dành riêng cho mục đích chơi game của Nokia, vì vậy việc nó nhận được lời khen ngợi của các tín đồ chơi game trên ĐTDĐ là điều chẳng có gì ngạc nhiên.

Trong vai Spider Man, bạn thâm nhập thế giới tội phạm và chống lại chúng trên từng góc phố New York; đối phó với những mưu mô của Doc Ock bằng những cú nhảy, đu dây, bay ngoạn mục từ tòa nhà này sang tòa nhà khác trong tiếng nhạc dồn dập và những cú va chạm giữa Spider Man với các bức tường (dĩ nhiên nếu bạn chơi tốt thì không có những va chạm này). Sau khi thành công trong việc len lỏi qua nhiều tòa nhà, vượt qua nhiều mạng nhện khổng lồ (nếu quá thời gian mà vẫn chưa đến đích coi như "tiêu"), bạn sẽ được "cấp vé" vào level 1 (trong tổng số 20 level). Ngay từ level 1 bạn đã phải đương đầu với nhiều kẻ thù khác nhau, chúng có khả năng tung chưởng, bắn súng, phun lửa v.v... Trong khi đó, ngoài các khả năng như đã nói ở trên, Spider còn có thể tung lưới. Đối phương sẽ chẳng làm được gì nếu người sử dụng chiêu nhện này. Tuy nhiên, việc chiến đấu chống tội phạm chỉ là mục đích dọn đường để tiếp tục cuộc hành trình. Nhiệm vụ chính của bạn là làm sao lấy được các vòng hình nhện, trong quá trình này Peter Parker cũng sẽ thực hiện việc chụp ảnh (anh ta vốn là phóng viên ảnh mà), và phải làm sao chụp được 3 bức ảnh trong một level thì mới lên được level kế tiếp. Khi bắt đầu mỗi level, nhà sản xuất còn đưa thêm vào nhiều đoạn thoại giữa các nhân vật nhằm dẫn dắt câu chuyện. Áp lực với người chơi còn ở vấn đề thời gian, nếu trong vòng 10 phút bạn không vượt qua được một level thì bạn mất đi một mạng và phải trở lại vị trí xuất phát. Xuyên suốt game là những pha đu người nhanh như chớp của người nhện, vượt qua nhiều thử thách như lửa, hóa chất độc hại, bom mìn, những bóng ma kỳ quái v.v... Bạn sẽ là người chiến thắng nếu bạn có số điểm cao (phụ thuộc vào số lượng vòng hình nhện) và kết thúc ở level thứ 20.

Điều khiển:

- Phím 1: trói đối phương
- Phím 3: quăng dây
- Phím 5: nhảy lên
- Phím 6: chụp ảnh
- Phím 7: ra đòn
- Phím mềm phải: tạm dừng
- Phím 4 chiều: di chuyển lên, xuống, tiến, lùi.

SPIDER MAN 2

PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Backbone Entertainment
THỂ LOẠI	Hành động
NGƯỜI CHƠI	1
LOẠI MÁY	ĐTDĐ Nokia N-Gage
WEBSITE	www.n-gage.com

Trở lại với anh chàng Spider trong bộ quần áo nửa đỏ nửa xanh vẫn vện (nhện mà), đôi mắt thật to, từng nổi đình nổi đám khắp toàn cầu, người đã xuất hiện trên nhiều phương tiện giải trí, nhưng với ĐTDĐ thì có lẽ đây là lần đầu tiên. Song cho dù có là như vậy đi chăng nữa thì điều đáng ngạc nhiên là hình ảnh Spider trên màn hình N-Gage được thể hiện thật tuyệt, những bước đi, cú nhảy, động tác quăng dây... rất thực. Không chỉ có hình ảnh của Spider mà các tòa nhà chọc trời của New York, những đốm lửa,... cũng được tái hiện bằng hình ảnh 3D quyến rũ ở trong 5 level đầu tiên. Tuy nhiên, 15 level tiếp theo lại chỉ là hình ảnh 2D. Tôi cũng chưa hiểu vì sao nhà sản xuất lại làm vậy, có lẽ họ muốn game đơn giản và nhẹ bớt để phù hợp với ĐTDĐ. Phải thừa nhận rằng đây là game tương đối phức tạp, nhưng bạn hãy yên tâm, vì trong quá trình chơi bạn sẽ được hướng dẫn cụ thể, nhớ đừng bỏ qua những lời hướng dẫn xuất hiện trên màn hình nhé.

Có ai hỏi tôi đánh giá Spider Man 2 trên N-Gage thế nào thì câu trả lời là nó đã khiến tôi mất ngủ nhiều đêm để cùng người nhện tung hoành suốt 20 level. Nếu bạn là người có ít thời gian, xin đừng đụng đến Spider Man 2, vì biết đâu nó sẽ làm bạn nghiện và bỏ bê những công việc khác.

NHẬT LINH

CRIMSON

Mở màn chiến dịch Xbox Live, "trùm" Microsoft gần như giành chiến thắng tuyệt đối với Mech Assault - một game chiến đấu Robot online rất ư là hấp dẫn với những nhiệm vụ được cập nhật liên tục. Thừa thắng xông lên, Crimson Skies: High Road to Revenge (Bầu trời đỏ: Con đường phục hận) tiếp tục được tung ra để làm mưa làm gió trên bầu trời Game Online. Hơn tất cả những gì mong đợi, CS: HR2R có thể thỏa mãn tất cả mọi sở thích của bạn, dù là online hay offline, multi hay single.

CỐT TRUYỆN HẤP DẪN

Vào đầu những năm 1930, khu vực Bắc Mỹ không thể luân chuyển được khối lượng hàng hóa khổng lồ của mình bởi những tuyến đường hỏa xa đã bị chiến tranh cắt đứt. Tuyến đường khinh khí cầu được hình thành để đảm đương nhiệm vụ thiết yếu này. Theo lẽ thường, ở đâu có tài sản lớn thì ở đó có kẻ cướp, bọn không tặc lập tức xuất hiện khá đông. Và cảnh người lái máy bay cũng phổ biến như cao bồi (cowboy) Viễn Tây cưỡi ngựa.

Nhân vật chính của chúng ta là anh chàng Nathan Zachary, một gã trai lãng tử, phong trần, mang dòng máu phiêu lưu kiểu Indiana John (chắc các bạn không quá xa lạ với cái tên này). Nathan là thủ lĩnh của một nhóm săn tiền thưởng được "giang hồ" biết đến với cái tên "Fortune Hunters". Khi có quá nhiều thế lực cạnh tranh, Fortune Hunters đã nghĩ ra cách làm ăn riêng - họ chỉ thực hiện công việc theo đơn đặt hàng.

Rồi một tối bình thường như bao tối khác, gã Nathan say xỉn để thua chiếc phi cơ của mình trong một ván xì-phé. Sẽ không có gì xảy ra nếu Nathan không phải là một tay ranh ma. Khi vừa tỉnh giấc, Nathan cướp lại chiếc máy bay (đã không còn là của anh nữa) ngay khi người ta vừa định lấy nó. Có điều chắc chắn Nathan không thể ngờ rằng, hành động "không mấy đẹp mắt" này vô tình kéo anh vào một cuộc phiêu lưu mới: cuộc phiêu lưu cuối cùng mà anh phải trả giá khá đắt để rồi khám phá ra một âm mưu khủng khiếp.

PHA TRỘN...

Khi bắt đầu game, không quá khó để nhận ra rằng CS: HR2R là một game mô phỏng lái máy bay với góc nhìn thứ ba. Nhưng càng vào sâu trong game, bạn càng thấy rõ tính hành động liên tục, liên tục đến nghẹt thở. Hơn thế nữa, có những lúc Nathan phải rời chiếc phi cơ thân thuộc để leo lên một tháp pháo phòng không giữa vòng vây của hàng tá phi cơ địch. Có thể nói, CS: HR2R đã thổi một luồng sinh khí mới vào thể loại game lái máy bay. Về cơ bản, nhiệm vụ vẫn được chia làm 2 loại thường thấy ở dạng game này: tìm diệt và hộ tống. Tuy nhiên, nhiệm vụ trong game được xây dựng theo một kịch bản chặt chẽ, với nhiều tình tiết diễn biến liên tục. Người chơi gần như bị dán chặt vào tay điều khiển! Đây là chỗ "ghi điểm" và khẳng định sự hấp dẫn của CS: HR2R so với các game cùng thể loại như Wing Commander, Secret Weapons over Normandy.

Cách điều khiển sẽ là một trong những điểm làm bạn thích thú. Với hai cần điều khiển analog trên controller của Xbox, bạn thực hiện được những cú nhào lộn trên không mà nhiều tay phi công thực thụ chỉ làm được trong mơ. Nếu là fan hâm mộ của thể loại FS (Flight Simulation) hay CFS (Combat-Flight Simulation), chắc hẳn bạn quá hiểu những khó khăn khi thao tác thực hiện những vòng bay barrel (xoắn ốc), circle (lượn vòng) bằng joystick trên PC. Với CS: HR2R, bạn chỉ cần một, hai cú nhấn và đẩy, mục tiêu sẽ nằm ngay hồng tâm của bạn cho dù nó đang ở góc độ nào đi nữa. Tất cả những gì bạn cần làm là hành động thật nhanh gọn và chính xác (bạn có thể tham khảo cách điều khiển máy bay tại trang web www.hiepluc.com). Việc thực hiện dễ dàng những cú nhào lộn chuyên nghiệp khiến người chơi cảm thấy như cả bầu trời trong tay mình, mặc tình thỏa sức tung hoành ngang dọc, dù đang bay giữa những hẻm núi san sát hay vặn mình giữa làn mưa đạn dày đặc của kẻ thù. Còn gì thú vị bằng việc tận mắt chứng kiến cảnh mình hạ cánh phi cơ trên một đường băng ngắn ngủn dễ như nhai một cái bánh. Hơn thế nữa, bạn có thể hạ cánh gọn gàng vào lòng một chiếc khinh khí cầu lớn chỉ với một động tác nhấn nút đơn giản (khó mà đạt được với cách lái IL-II).

Điều thú vị nhất chính là phong cách thể hiện của CS: HR2R. Là một fan trung thành của thể loại lái máy bay, quả thật chỉ có CS: HR2R là hoàn toàn chinh phục được tôi về

CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE	
PHÁT HÀNH	Microsoft
PHÁT TRIỂN	Microsoft
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	20/10/2003
ESRB	T
DUNG LƯỢNG	1 DVD

cách chơi (gameplay). Không phải ngẫu nhiên mà tôi lại so sánh những chiếc phi cơ trong game với những con tuấn mã miền Viễn Tây. Nếu tinh ý một chút, bạn có thể nhận ra sự tương đồng giữa bầu trời trong CS: HR2R và thế giới hoang dã của những chàng cao bồi. Nếu như chàng cao bồi có thể quay và bắn súng bằng cả hai tay, thì gã phi công trong CS: HR2R có thể bắn đồng loạt cả đại liên và tên lửa trong chớp mắt. Nếu như cao bồi có thể phóng lên phóng xuống thân ngựa thì những tay phi công của game có thể lái máy bay cả trong thành phố cổ nằm ngầm trong hang núi. Nếu như miền Tây có thi cưỡi ngựa Rodeo thì Crimson Skies có đua máy bay bấm giờ. Độc đáo hơn nữa, bạn sẽ được tiếp xúc với các tù trưởng bộ lạc da đỏ, phải chấp nhận thử thách của họ: không phải thi bắn tên, săn thú, mà là điều khiển "đại bàng sắt".

Những nhiệm vụ trong CS: HR2R là bắt buộc, nhưng bạn vẫn có quyền lựa chọn: không duyệt danh sách chữ chán phèo mà phải bay tìm. Game sẽ đưa bạn qua những thành phố khác nhau, ở mỗi nơi bạn có nhiệm vụ riêng. Ngoài ra bạn cũng sẽ có những nhiệm vụ phụ hết sức thú vị. Đừng coi thường những nhiệm vụ phụ này, tuy không bắt buộc nhưng chúng sẽ giúp bạn kiếm tiền để nâng cấp máy bay.

Nâng cấp vũ khí lúc nào cũng làm cho người chơi cảm thấy "sướng" dù chơi game gì đi nữa. Lẽ ra CS: HR2R được cộng một điểm nữa nếu như nhà phát triển làm phần này chi tiết hơn. Có rất nhiều máy bay với thông số kỹ thuật và đặc tính khác nhau để bạn lựa chọn, nhưng rất tiếc mỗi máy bay chỉ có thể nâng cấp một lần duy nhất. Nâng cấp máy bay là chuyện không dễ. Ngoài tiền ra, bạn phải kiếm đủ các tokken (nằm ở những chỗ khuất trong game) mới có thể nâng cấp. Nên nhớ rằng, lái máy bay, bạn không thể dừng lại để quan sát hoặc lấy các tokken dễ dàng được. Nếu bay hụt qua, có thể bạn sẽ rất khó khăn để tìm lại tokken. Do đó, có khi hoàn thành game mà bạn vẫn chưa nâng cấp được tất cả các máy bay của mình. Dù sao cũng đừng quá lo lắng về chuyện này khi bạn bắt đầu chơi, vì chỉ có một số chiếc là "đại bàng", những chiếc còn lại chỉ là "con muỗi" và chỉ có ích trong từng nhiệm vụ cụ thể. Nếu sử dụng không đúng nhiệm vụ, bạn rất có thể trở thành nhân bánh hamburger đấy (hãy tưởng tượng cảnh máy bay cháy rực, còn bạn thì ngồi trong đó!). Gần như bạn chỉ sử dụng duy nhất chiếc phi cơ Devastator được phát từ đầu cuộc chơi. Chỉ nhìn sơ qua là bạn thấy con "đại bàng" này "ngầu" đến cỡ nào: hai động cơ cánh quạt gắn phía sau, bốn khẩu đại liên trang bị trên bốn cánh, cùng ống phóng tên lửa đặt lệch về bên trái. Để tạo nên những chiếc phi cơ "quái" và "bụi", trí tưởng tượng của chuyên viên đồ họa cũng không hề thua kém họa sĩ Leonard de Vinci...

THÁCH THỨC ĐỒ HỌA

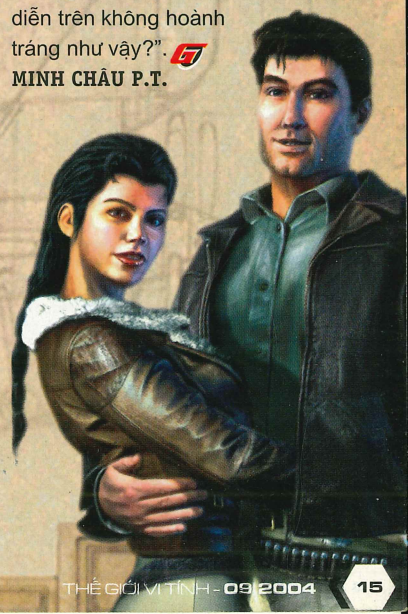
Dù phát hành cách đây gần một năm (21/10/2003) nhưng đến nay vẫn chưa có game nào vượt qua CS: HR2R về phần đồ họa; nên nhớ, những game được xây dựng cho các hệ máy console luôn bị ràng buộc vào sự hạn chế của tài nguyên phần cứng. Các bạn đã quen thuộc với những cụm từ như hiệu ứng môi trường, đổ bóng, khử răng cưa...; tất cả những thuật ngữ ấy phải được sử dụng nếu như có ai đó muốn thử phân tích về đồ họa của CS: HR2R. Muốn thử sức về khả năng thể hiện đồ họa của CS: HR2R, bạn nên dùng TV cao cấp 480p, lái chiếc Devastator bám theo một chiếc phi cơ địch từ rất xa, tung một quả tên lửa lực từ rồi quan sát vệt khói tên lửa hay cảnh phi cơ địch bùng cháy ở góc nhìn thật gần hoặc thật xa. Nếu như bạn đang bay thật thấp gần sát mặt nước biển, đừng quên chuẩn bị một cái khăn thật khô để lau lại màn hình TV! Phần texture thể hiện rõ trên cả TV thường lẫn TV 100Hz. Nếu như trong thế giới game có một nơi nào đó thật như trí tưởng tượng, thì đó là khoảng trời trong CS: HR2R.

ÂM THANH HOÀN HẢO

Hiệu ứng âm thanh trong CS: HR2R thật ấn tượng; đáng nói nhất là phần lồng tiếng của Nathan. Tất cả các phi cơ đều có tiếng động cơ riêng biệt, chỉ cần nghe tiếng xé gió bạn cũng có thể biết được loại nào đang bay.

Sau khi hoàn thành CS: HR2R, chắc chắn bạn sẽ tự hỏi một câu giống như tôi: "Phải đợi đến bao lâu nữa để được thưởng thức một màn trình diễn trên không hoành tráng như vậy?".

MINH CHÂU P.T.



BA
G
THO
G
NO
T

Nhắc tới cái tên Square Enix trong ngành công nghiệp game ta thường liên tưởng ngay đến sê ri Final Fantasy đã và đang thu hút đông đảo fan hâm mộ. Có lẽ đây là một trong số ít những game hay có mặt trên thị trường lại làm hài lòng cả phe "kẹp tóc", vốn chỉ thích những game nhẹ nhàng, tình cảm, lẫn các gamer "đầu đinh" hiếu động vốn say mê các game hành động, chiến thuật hơn.

Tuy nhiên, điều này không có nghĩa Square Enix chỉ chú trọng phát triển riêng một thương hiệu Final Fantasy cho mình, bằng chứng là các tựa game nổi tiếng khác như Chrono Cross, Chrono Trigger, Parasite Eve I&II, Sword of Mana,... đều được khai sinh dưới bàn tay điêu luyện, thành thạo của đội ngũ nhân viên đầy sáng tạo và tài năng của hãng.

Nếu bạn là fan khá lâu đời của dòng game nhập vai từ thời Super Nintendo, lúc Square còn sống khá hòa thuận với Nintendo cho đến khi cả hai đều "nghỉ chơi" vì sê ri Final Fantasy ăn khách bị chuyển thành độc quyền cho hệ Playstation của ông trùm Sony, thì có lẽ cái tên Star Ocean không còn lạ lẫm nữa. Nếu không, bạn cũng đừng lo lắng vì mỗi phần của Star Ocean là một câu chuyện độc lập không liên quan mật thiết với nhau. Phiên bản Star Ocean: Till the End of Time phát hành cho hệ PS2 cũng không nằm ngoài quy luật trên.

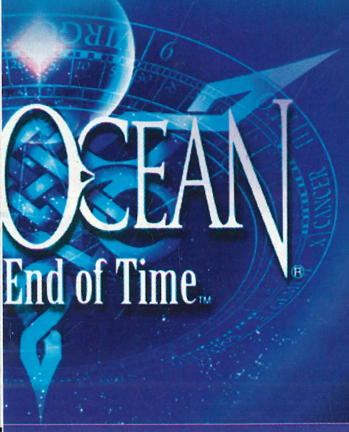
STAR OCEAN : TILL THE END OF TIME	
PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Tri-Ace
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	08/31/2004
ESRB	Teen

Bạn đừng lầm tưởng rằng Star Ocean sao chép y chang những gì độc đáo, thâm thúy nhất mà Final Fantasy đã làm được; Square đặc biệt tối kỵ kiểu "ăn theo" tạm bợ, thiếu sáng tạo. Star Ocean khoác trên mình tấm áo mới, từ gameplay, đồ họa cho đến âm nhạc, vẫn sâu sắc ấn tượng nhưng với phong cách hoàn toàn Star Ocean.

Điều đầu tiên khiến tôi khá hứng thú và bất ngờ là cách mở đầu rất dí dỏm và ngộ nghĩnh của Star Ocean. Trong một chuyến nghỉ mát, nhân vật chính của chúng ta anh chàng Fayt Leingod gặp lại người bạn thời thơ ấu của mình, cô nàng Sophia, tại một khách sạn sang trọng. Chuyện bất ngờ xảy ra khi mọi người cư trú trong khách sạn được lệnh phải di tản khẩn cấp. Trong lúc lộn xộn, cả Fayt và Sophia đều bị lạc mất cha mẹ của mình. Cả hai kịp thời tẩu thoát trên một con tàu cứu nạn, nhưng trớ trêu thay con tàu đó bị tấn công dữ dội nên đã bị đắm. Fayt và

STAR
Till the

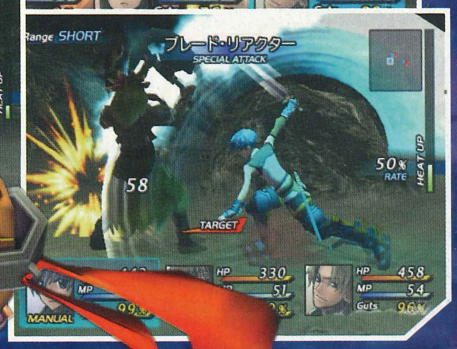
O GIỜ ỜI IAN GỪNG TRÔI

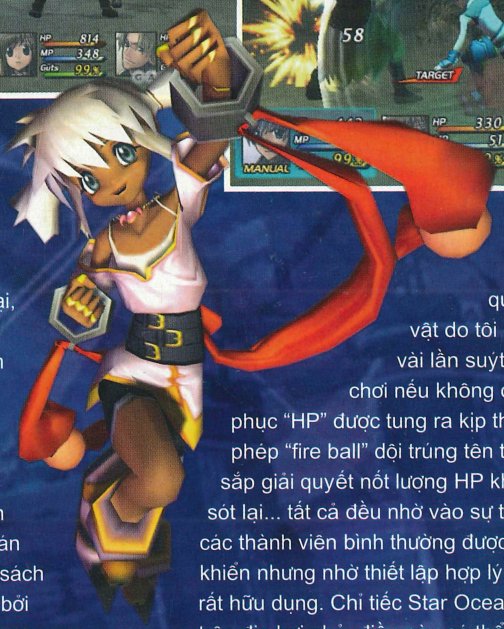


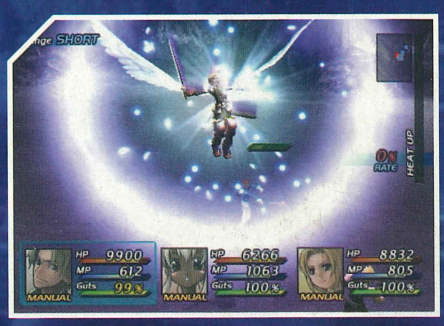
Sophia, gặp lại nhau chưa được bao lâu đã phải chia tay. Fayt trôi dạt vào một hòn đảo chứa đựng những bí mật lạ lùng đang chờ anh khám phá.

Một trong những cách tân mà Star Ocean làm được chính là đổi mới hoàn toàn hệ thống gameplay. Những trận đánh ngẫu nhiên trên đường đi, từng làm bạn phải bực mình mỗi khi thực hiện nhiệm vụ (quest), đã được dẹp sang một bên. Giờ đây bạn có thể tùy thích chọn lựa đánh hay không đánh. Dù vậy, bạn cũng nên lưu ý là lũ quái vật khi đánh hơi thấy mùi chiến thắng sẽ tự động tìm bạn và ngược lại, vì vậy nên cẩn thận mỗi khi đi ngang chúng. Cách đánh theo lượt quen thuộc giờ đây được thay bằng cách đánh real time (thời gian thực) nhanh gọn và thực hơn. Điều này có nghĩa bạn phải nhanh chóng phán đoán tình huống và lựa chọn đối sách thích hợp cho từng đối thủ, bởi sẽ có rất ít thời gian để bạn suy ngẫm, so với việc ung dung lựa chọn cách đối phó từng nhân vật mỗi khi đến lượt như trước đây. Mỗi trận đánh sẽ diễn ra với tối đa là ba thành viên trong nhóm của bạn cùng với đối thủ máy, bạn có thể dễ dàng chuyển đổi các nhân vật của mình bằng phím R1 và L1. Trong khi bạn bận rộn điều khiển một nhân vật trong nhóm, thì hai nhân còn lại sẽ do máy hoàn toàn kiểm soát. Tất nhiên bạn có thể điều chỉnh AI cho hai nhân vật của mình để đạt hiệu quả cao nhất bằng cách xác lập AI cung cấp như hỗ trợ, tấn công bằng vật lý, phép thuật,... Về điểm này thì tôi khá hài lòng vì máy làm việc khá hiệu quả. Nhân vật do tôi điều khiển vài lần suýt bỏ cuộc chơi nếu không có phép hồi phục "HP" được tung ra kịp thời hay nhờ phép "fire ball" dội trúng tên trùm đang sắp giải quyết nốt lượng HP khiêm tốn sót lại... tất cả đều nhờ vào sự trợ giúp của các thành viên bình thường được máy điều khiển nhưng nhờ thiết lập hợp lý đã trở nên rất hữu dụng. Chỉ tiếc Star Ocean xác lập trận địa hơi nhỏ, điều này có thể làm bạn bị rối mắt khi ta và địch "choảng nhau loạn xạ" ở những cự ly gần - màn hình đầy những số và số, thay vì những chiêu thức đẹp mắt.

Để thêm phần hào hứng, Square còn bổ sung nhiều quest phụ và các món đồ "biếu thêm" (unlocked) cho bạn tha hồ tìm kiếm ngay trong những trận đấu mà bạn tham gia. Các yêu cầu này khá đa dạng, từ việc hoàn thành trận đấu trong thời gian giới hạn, đến mức khó hơn là chỉ được phép sử dụng các chiêu tấn công yếu, hoặc phải đạt được hơn mười "hit combo" khi đối đầu với những tên trùm thuộc loại khó nuốt nhất. Vượt qua những thử thách trên, bạn có thể







động và đầy màu sắc. Đặc biệt, bạn có thể chiêm ngưỡng sự lộng lẫy của chúng khi các nhân vật thi triển cùng một lúc, điều mà dòng game nhập vai theo lượt không thể làm được. Trong game bạn sẽ gặp một khái niệm mới có tên là Fury. Fury được tính dựa trên hệ số tấn công, chống đỡ bằng vật lý thông thường hoặc các phép thuật mạnh mẽ. Khi lượng HP và MP của nhân vật cùng rơi nhanh xuống mức zero, Fury sẽ tăng lên một cách nhanh chóng, lúc này nhân vật của bạn sẽ nổi giận thật sự, họ có thể tấn công và phản đòn mạnh mẽ ,nhanh nhẹn hơn bình thường (khá giống các Limit Break được sử dụng trong Final Fantasy).

khoe cùng bạn bè những bộ đồ "độc" của mỗi nhân vật, những kĩ năng mới về phép thuật, sức tấn công, sự cải thiện về AI... đến những món đồ hiếm giúp chế tạo các loại vũ khí, giáp... mà chỉ có người tham gia cuộc chơi mới có thể khám phá. Cũng như nhiều trò chơi nhập vai ăn khách khác, Star Ocean có một hệ thống phép thuật tuyệt vời và đồ sộ. Từ phép thuật trạng thái như slow, poison, haste,... đến các phép thuật yếu tố như lửa, sấm sét,... được thể hiện sống

Nếu trước đây các game nhập vai thường bỏ sót hoặc ít chú thích cặn kẽ cho người chơi về sự xuất hiện của các chủng tộc trong game, thì với Star Ocean bạn sẽ không còn phải băn khoăn đặt các câu hỏi này hay cất công lên các website chính thức của trò chơi để tìm hiểu. Trong phần menu của game có sẵn cuốn từ điển bách khoa, giới thiệu tường tận đặc điểm của những người hay nơi chốn mà bạn đã từng gặp và đặt chân đến. Như thường lệ, game cho bạn lựa chọn chơi lại những phần đã hoàn tất (save game). Những điều khiến nhiều người nản lòng như không được lựa chọn cấp độ chơi khó hơn, bỏ qua đoạn phim không cần thiết đã được Square khắc phục, bạn sẽ không bị bắt xem những đoạn phim dài, có cơ hội thử thách mình trong ba cấp độ khó khác nhau cùng với vô số bí mật mới.

Trong Star Ocean, Square tạo hình nhân vật bằng nét vẽ sinh động, đầy màu sắc và rất có hồn chứ không đơn thuần là những hình vẽ đẹp nhưng vô cảm như Final Fantasy. Bạn có thể cảm nhận các trạng thái phức tạp của từng nhân vật qua đôi mắt to tròn long lanh (phong cách vốn có của anime). Bạn sẽ không thể lầm lẫn các nhân vật bởi trang phục của họ được thiết kế rất "xì tin", phù hợp với tính cách, cá tính của từng người. Các nhân vật được lồng ghép khéo léo vào khung cảnh hữu tình của một làng chài ven biển, trong không khí trong lành của một thành thị, ở những vùng núi âm u hoang vắng, hoặc một không gian hồi hộp căng thẳng, trong các tháp canh tăm tối... Các đoạn cắt cảnh (cut scene) đều được xây dựng trên engine đồ họa thiết kế riêng cho game. Chỉ có một điều duy nhất làm tôi không hài lòng là các đoạn hội thoại khá lê thê, đôi khi không cần thiết (Square hình như mắc "tật" này hơi nhiều), và bạn chỉ có thể nhấn X đều đều mà không có cách nào qua nhanh hơn (trừ phi bạn đã hoàn tất game một lần và tiếp tục chơi lại). Cũng như đồ họa, phần âm thanh trong game không có gì để bạn phàn nàn, vì từ nhân vật chính đến các vai phụ (NPC) đều được lồng tiếng khá chuẩn, đan xen là phần nhạc nền du dương được đầu tư khá kĩ lưỡng, được hỗ trợ chuẩn âm thanh Dolby Pro-Logic II.

Trong những ngày hè oi ả này, việc du lịch đến những hòn đảo xanh tươi sau một ngày làm việc mệt nhọc là điều bạn mong chờ, thì "lạc vào" thế giới của Star Ocean là điều không nên bỏ qua. Nhất là khi bạn muốn chuyến du lịch kéo dài hơn thường lệ (Star Ocean chiếm tới 2DVD) với rất nhiều tình tiết thú vị, độc đáo chờ đón. Hãy bật máy và ta lên đường thôi!

THANH THẢO

TIN HỌC TRIỀU VŨ
- Software, Game, Accessories ...
- Nội dung phong phú, giá cạnh tranh.
- CD cập nhật mới mỗi ngày.
429 Cách Mạng Tháng 8, F.13, Q.10 - 8641710
362 Cách Mạng Tháng 8, F.5, Q.TB - 9930899
trieuvu429@yahoo.com

■ **"Chết đi sống lại nhiều lần"**, đó là trường hợp mà Fallout 3 gặp phải trong thời gian vừa qua khi hãng khai sinh ra nó – Black Isle Studios bị "khai tử", còn Interplay – người chủ sở hữu, lâm vào thế bế tắc tài chính trầm trọng. Những tưởng các biến cố như vậy sẽ đưa dòng game nổi danh này đi vào... viện bảo tàng, thật may, Bethesda Softworks đã "chìa tay" ra ngăn lại. Hãng phát triển game nhập vai nổi tiếng này cho biết, họ đã điều đình với Interplay để được quyền phát triển Fallout 3 dành cho hệ PC, console và các hệ máy cầm tay.(Interplay vẫn giữ quyền sở hữu đối với dòng game Fallout). "Chúng tôi thật sự rất phấn khởi khi nắm trong tay một cơ hội quí giá như thế này. Điều này không chỉ có ý nghĩa đối với Bethesda mà còn với các fan hâm mộ toàn cầu", Vlatko Andonov, chủ tịch Bethesda Softworks cho biết. Với thỏa thuận được ký kết (không tiết lộ chi tiết), không chỉ có các fan hâm mộ vui mừng mà Interplay cũng thở phào nhẹ nhõm khi món tiền mang lại từ thương hiệu Fallout không chỉ giúp họ vượt qua "cơn bão" tài chính trước mắt, mà còn có thể sinh lợi về lâu dài khi Herve Caen – CEO của Interplay "úp mở" việc đưa trò chơi nổi tiếng này gia nhập thể loại game trực tuyến (MMORPG). Hiện tại Bethesda đang thực hiện Fallout 3 song song với phần tiếp theo (chưa tiết lộ tên) trong loạt game The Elder Scrolls truyền kỳ của mình và chưa cho biết ngày phát hành của cả hai trò này.

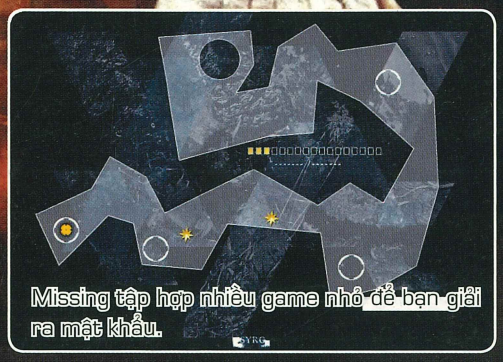
■ **Sau một thời gian "nghỉ xả hơi"** khá dài kể từ thất bại của bộ phim Final Fantasy The Spirits Within, nhà thiết kế game Hironobu Sakaguchi, một trong những thành viên then chốt của đội ngũ phát triển loạt game Final Fantasy cho biết, ông vừa tách khỏi nhóm để thành lập studio riêng. Mist Walker, tên của studio này, ra đời nhắm tới thị trường RPG đầy tiềm năng, "mảnh đất" đã tạo nên sự nghiệp của Sakaguchi. Để thực hiện những dự án lớn trong tương lai, nhà thiết kế game tài ba này cho biết đang tuyển mộ hàng loạt họa sĩ, nhà thiết kế trò chơi; hai phần ba trong số này đến từ đội ngũ thực hiện Final Fantasy. Xem ra Sakaguchi đang dự tính "đánh lớn" vào mảng RPG khi lôi kéo hàng loạt "trụ cột" thực hiện FF. Hãy chờ xem...

■ **Majesco Games cho biết,** họ đã chuyển ngày phát hành của Advent Rising từ quí 4 năm nay sang đầu năm 2005. Với lý do lợi nhuận thu được từ trò chơi khi tung ra vào dịp lễ cuối

Missing: Since January

Mất Tích

MATURE
M
CONTENT RATED BY ESRB



Missing tập hợp nhiều game nhỏ để bạn giải ra mật khẩu.

Cho đến nay, Missing: Since January vẫn là game phiêu lưu có cách chơi kỳ lạ nhất mà tôi chắc bạn cũng sẽ cảm nhận như vậy khi làm quen với nó, cho dù bạn đã từng trải hay chỉ mới chập chững với thể loại game phiêu lưu.

Cốt truyện của Missing khá đơn giản: có một tổ chức tên gọi SKL Network vừa nhận được tin họ đã mất liên lạc với Jack Larski và người cộng sự Karen Gijman. Cùng lúc đó, một chiếc đĩa CD bí ẩn đó cũng được gửi tới cho SKL Network từ "Phoenix", mật danh của tên giết người hàng loạt, chịu trách nhiệm về vụ bắt cóc hai nhân viên trên. Bạn sẽ đóng vai một thám tử tập sự nhận nhiệm vụ xem xét chiếc đĩa CD bí ẩn để tìm ra manh mối. Nói cách khác, tính mạng của Jack và Karen sẽ phụ thuộc vào khả năng điều tra của bạn.

Sẽ không có gì đáng nói nếu bạn điều khiển một nhân vật cụ thể đi đây đó trong thế giới ảo của máy tính. Với Missing, bạn sẽ không tìm thấy ai trong Missing cả vì một lý do duy nhất: bạn sẽ là thám tử tư thật sự ngoài đời! Khi bắt đầu chơi, bạn sẽ nhận được một bản thông báo yêu cầu đăng ký trực tuyến bằng cách cung cấp tên và địa chỉ e-mail. Từ đó bạn sẽ được liên lạc với tổ chức SKL Network ngay trong đời sống thực tại chứ không phải qua những nhân vật ảo. Hàng ngày bạn sẽ phải mở hộp thư điện tử của mình ra để nhận những thông tin mới và những manh mối từ một vị khách lạ mặt của mạng SKL. Đôi lúc bạn còn nhận được e-mail yêu cầu được hỗ trợ bạn từ những thành viên trong nhóm thám tử tập sự, khiến bạn phải tự hỏi đây có còn là một trò chơi nữa không vì nó quá thực!

Có hai thứ bạn cần phải có khi chơi Missing: một cái đầu minh mẫn và kỹ năng tìm kiếm thông tin trên mạng internet! Missing là tập hợp của nhiều trò chơi nhỏ, bạn sẽ nhanh chóng choáng ngợp bởi những dòng chữ, hình ảnh, biểu tượng bí ẩn giống như một loại bùa chú nào đó. Nhiệm vụ thường xuyên của bạn là phải hoàn tất những trò chơi nhỏ này để giải ra những mật khẩu. Có khi chúng rất đơn giản, nhưng cũng có khi khá phức tạp, ví dụ bạn phải nhấn vào một liên kết trong trò chơi và trình duyệt sẽ tự động mở ra trang web định sẵn, còn bạn có nhiệm vụ phải lục tung trang web này lên để tìm ra mật khẩu của trò chơi!

Đây là trò không dành cho tất cả mọi người, đó là nhận xét của tôi sau khi chơi qua Missing. Game được thiết kế bằng Shockwave với tông màu đen chủ đạo và có những chi tiết không dành cho người yếu tim, như những âm thanh ma quái, những hình ảnh của vụ thiêu phù thủy thời xưa... Nhằm mang đến cho người chơi cảm giác thực, game sử dụng những đoạn phim quay thực tế, cũng như diễn xuất tài tình của các diễn viên làm cho người chơi thực sự nghĩ họ đang phải giải cứu hai con tin từ tay một kẻ nguy hiểm. Nếu bạn là người gan dạ, có sẵn kết nối Internet tại nhà và sẵn sàng ngồi hàng giờ trên mạng để đọc email điều tra manh mối thì Missing khá phù hợp. Nếu không, hãy lướt qua Missing, vì xét cho cùng, trò chơi cũng không có gì thật hấp dẫn.

NGUYỄN ĐỨC QUANG

Missing mang màu sắc bí hiểm.

Game sử dụng những đoạn phim với diễn viên thật.

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Lexis Numrique

Phát hành: The Adventure Company

Thể loại: Giải đố

ESRB: Mature

Cấu hình: CPU 333MHz+; RAM 128MB; VGA 32 MB; HDD 600MB, Windows 98/Me/2000/XP, 1 CD.

WWF Panda Junior
Thám hiểm rừng già

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Panda Junior là sản phẩm do hãng Neko Entertainment sản xuất và SG diffusion chịu trách nhiệm phát hành. WWF Panda Junior là trò chơi lành mạnh dành cho các em thiếu nhi từ 3 tuổi trở lên, ngoài việc giúp các em vui chơi, nó còn giúp các em có những nhận thức tốt hơn về môi trường và các loài vật cùng sinh sống trên hành tinh xanh này.

Bằng cách điều khiển một trong 2 nhân vật chính của trò chơi là Alex hay Emma, các bạn nhỏ sẽ tham gia vào chuyến thám hiểm đến những vùng đất hoang vu của châu Phi, nơi còn giữ được những cánh rừng già bao la và bên trong đó có rất nhiều động vật hoang dã sinh sống. Thông qua từng nhiệm vụ cụ thể trong suốt cuộc phiêu lưu của mình từ những vùng rừng núi hoang dã cho đến các sa mạc mênh mông, người chơi không những có dịp du ngoạn, chiêm ngưỡng cảnh đẹp thiên nhiên mà còn được làm quen với nhiều loài vật tuy bề ngoài rất hung dữ nhưng thực chất lại rất hiền lành. Cũng từ việc tiếp xúc và giúp đỡ những loài vật này mà các em có được cái nhìn thân thiện hơn với chúng góp phần nâng cao ý thức bảo vệ thiên nhiên.

Trò chơi có cách điều khiển rất dễ dàng và dễ hiểu, các nhân vật phát âm rất chậm rãi, chữ phụ đề giúp các em nghe và đọc được những yêu cầu của từng nhiệm vụ. Có gần gũi với các loài vật thì người chơi mới thấy được con người đã vô tình hay cố ý gây ra những tổn thương nhất định đối với thế giới tự nhiên xung quanh mình, từ việc thải các loại chất thải công nghiệp độc hại làm ô nhiễm nguồn nước nơi các con vật đang sinh sống, cho đến các vụ chặt phá và đốt cháy cây trồng làm mất đi nguồn cung cấp thức ăn, nơi trú ẩn của muôn loài..., những việc đang diễn ra hằng ngày trong thế giới thực của chúng ta.

Thông qua trò chơi, nhà sản xuất muốn nhắc nhở con người đừng làm tổn hại thiên nhiên nữa và hy vọng giúp các em nhỏ thân thiện với các loài vật hơn, nâng cao ý thức bảo vệ môi trường cho các em ngay từ khi còn bé.

THANH BÌNH
thanh.binh@but-tre.com

Nếu không có sự giúp đỡ của chú sơn dương này thì cô bé khó lòng vượt qua những hẻm núi hiểm trở.

Cô bé sẽ nhận được sự giúp đỡ tận tình của người hướng dẫn.

Cậu bé tỏ ra rất thích thú với những người bạn mới mà không phải ai cũng có thể gặp được.

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Neko Entertainment
Phát hành: SG diffusion
Thể loại: Phiêu lưu
ESRB: Everyone
Cấu hình: CPU 800MHz+; RAM 256MB; VGA 32MB; HDD 500MB, Windows 98/Me/2000/XP, 1 CD

năm chắc chắn sẽ không như mong đợi, khi "đụng" phải hai đối thủ "cùng nhà" nặng ký là BloodRayne 2 và Guilty Gear X2 # Reload. Majesco đã "đẩy" trò chơi này sang một thời điểm phát hành mà họ cho là thích hợp hơn trong biểu đồ kinh doanh của mình. Advent Rising là phần đầu tiên trong loạt game hành động giả tưởng ba tập, đưa người chơi vào một thế giới kỳ bí mà hành động của họ không chỉ ảnh hưởng đến phần một mà đến cả ba phần của trò chơi. Game hiện đang được thực hiện bởi GlyphX Games, với nội dung do nhà văn viết truyện khoa học giả tưởng từng đoạt giải thưởng - Orson Scott Card đảm nhận.

Tháng tư vừa qua, Eidos đã xác nhận phần 7 của loạt game Tomb Raider hiện đang được phát triển. Nay, theo một nguồn tin không chính thức trên mạng (comicon.com), Top Cow Productions, một nhà phát hành truyện tranh, tiết lộ họ đang thực hiện loạt truyện tranh về người đẹp Lara và "sẽ phối hợp tung ra cùng lúc với phần 7 của trò chơi vào dịp hè năm 2005". Nhà phát hành này không chỉ lo "mảng" truyện tranh của mình mà còn "nhúng tay" vào việc trợ giúp thiết kế cho phiên bản Tomb Raider mới, và quan trọng nhất là mỗi khi họ đã ấn định ngày phát hành thì không bao giờ sai hẹn. Như vậy có thể Tomb Raider 7 sẽ tung ra vào mùa hè năm sau chăng? Eidos từ chối bình luận thông tin trên. Hiện tại nàng Lara đang được thực hiện tại studio của Crystal Dynamics dưới sự giám sát của người sáng lập Ion Storm – Warren Spector.

Sau buổi họp báo công bố tình hình tài chính của năm 2004 vừa qua và của quí đầu năm 2005, Ron Doornink, CEO của Activision cho biết kế hoạch của công ty trong năm tài chính 2006 (năm tài chính của các công ty thường bắt đầu từ tháng 4 năm nay kéo dài đến tháng 3 của năm sau - NV) là sẽ tung ra hàng loạt các phần tiếp theo của những đầu game ăn khách như: True Crime, Call of Duty, Spider-man, Tony Hawk, Shrek và Quake. Tuy nhiên ông lại không cho biết cụ thể các trò chơi này sẽ dành cho hệ máy nào và đặc biệt là có hỗ trợ cho thế hệ máy console mới hay không, điều mà các nhà phân tích thắc mắc. Ron cũng cho biết thêm hiện Activision đang có kế hoạch nâng cao vị trí của mình và "kẻ cản đường" đáng gờm của họ hiện nay là "đối thủ A" (theo nhiều nhà phân tích tại buổi họp báo, Ron có ngụ ý nhắc đến người khổng lồ EA).

Atari, trong báo cáo tình hình tài chính thường niên của mình, cho biết lợi nhuận kinh doanh quí đầu năm tài chính đã tụt dốc so với cùng kỳ năm ngoái (lỗ 41,1 triệu USD). Giải thích việc này, Bruno Bonnell - CEO của Atari cho biết, sở dĩ năm ngoái lợi tức tăng do hãng đã tung ra trò chơi Enter the Matrix "hốt bạc". Không chỉ dừng lại đó, ngài chủ tịch Atari còn hồ hởi tiết lộ việc kinh doanh năm nay không đến nỗi tệ khi các game như Transformers, Shadow Ops: Red Mercury, Duel Masters: Sempai Legends và Driver 3 là những sản phẩm bán chạy nhất trên thị trường. Cụ thể hơn, 50% số lượng trò chơi Driver 3 đã bán "sạch" khi vừa mới tung ra, đưa nó lên vị trí game bán chạy thứ hai trên hệ Play Station 2, thứ năm trên XBox tại thị trường Mỹ vào tháng 6 vừa qua. Mỉa mai thay, chiến thắng nào cũng có "trái đắng" của nó khi Atari đã đánh mất "cái máy đào vàng" Unreal của mình vào tay "chú nhóc" Midway Games.

"Chú bé hạt tiêu" Midway Games đã tạo nên một cú "sốc" lớn trong ngành công nghiệp game khi tuyên bố đã ký kết một thỏa thuận với Epic Games để được quyền phát hành các sản phẩm mang thương hiệu Unreal, mà trước mắt là hai game dành cho hệ PC và một game trên Xbox (Unreal Championship 2: The Liandri Conflict). Thỏa thuận này đã giúp cho Midway Games từ một "chú bé" vươn mình trở thành "người lớn" trong tích tắc, góp phần ổn định "mảng" PC của họ (các sản phẩm trên hệ console của hãng không được đánh giá cao như trên PC). Quan trọng hơn, Midway đã "hất" đổ "người hùng" Atari ra khỏi vị trí "độc tôn" trong việc phát hành loạt game Unreal (cả PC lẫn console) trong hơn 4 năm qua. Về phần Atari, người đại diện cho biết họ vẫn tiếp tục cộng tác với Epic trong việc kinh doanh các sản phẩm Unreal (Atari hiện vẫn có quyền kinh doanh 10 đầu game Unreal, trừ những sản phẩm nằm trong thỏa thuận giữa Midway và Epic).

Webzen – một trong số những công ty phát triển game online hàng đầu tại Hàn Quốc, cho biết họ đã mời được nhà soạn nhạc phim lừng danh Howard Shore (người đã từng đoạt ba giải thưởng Hàn Lâm cho bộ phim The Lord of the Rings) cộng tác. Theo Webzen, Shore sẽ biên soạn phần âm thanh cho SUN: Soul of the Ultimate Nation – một game trực tuyến mới toanh mà hãng dự định sẽ tung ra vào năm

Spider Man 2 Người Nhện

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Fizz Factor
Phát hành: Activision
Thể loại: Hành động
ESRB: Everyone

Cấu hình: CPU 600MHz+ hoặc AMD Athlon 600 MHz; RAM 128MB; VGA 16MB tương thích DirectX 9.0b; HDD 800MB, Windows 98/Me//XP, 1 CD.

Bộ phim hành động Người Nhện 2 thu về hơn 40 triệu USD ngay trong buổi công chiếu đầu tiên và hơn 110 triệu USD chỉ sau một tuần lễ công chiếu. Không lâu sau, nhà sản xuất cùng hai nhà phát triển game Activision và Fizz Factor xây dựng trò chơi có cốt truyện và nhân vật tương tự trong phim. Nhưng liệu trò chơi có thật sự "hút" người chơi giống như những gì chàng người nhện Tobey Maguire thể hiện khi chiến đấu chống lại ông bác sĩ "bạch tuộc" Octobus trên màn ảnh hay không?

Theo một số ý kiến đánh giá, phiên bản trên PC có cách chơi kém xa phiên bản dành cho các hệ máy chơi game console như Xbox, PlayStation 2, GameCube và Game Boy Advance. Trong đánh giá của người chơi game sành sỏi thì Spider-Man 2 phiên bản dành cho PC chỉ dừng lại ở mức game... trung bình, phù hợp với những fan nhí quá hâm mộ tài leo, trèo... của người nhện.

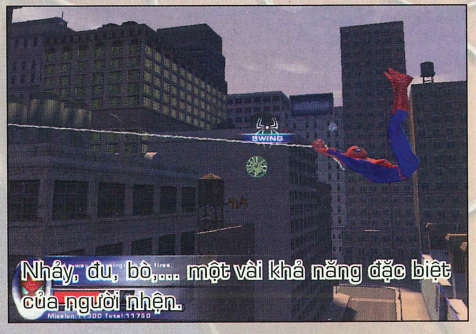
Không gian trong trò chơi chủ yếu diễn ra tại thành phố New York rộng lớn với vô số cao ốc chọc trời, tha hồ để người nhện thi thố tài nghệ. Người nhện do bạn điều khiển sẽ sử dụng các tài năng phi thường của mình như phóng tơ, leo, bò trên tường... để thực hiện các nhiệm vụ như giải cứu con tin, bắt cướp..., đánh trả các dị nhân khác như Mysterio, Puma hay Rhino. Việc điều khiển nhân vật trong trò chơi khá dễ dàng vì bạn chỉ sử dụng tổ hợp phím A,S,D,W (các phím mũi tên) để di chuyển và phím trái cùng phím phải chuột để nhảy, phóng tơ, tấn công mục tiêu... Tuy nhiên, điều đáng phàn nàn là game quá ngắn và cách chơi... quá dễ (tôi mất khoảng 1 buổi để hoàn tất trò chơi). Bên cạnh đó, việc camera di chuyển khá tồi rất dễ làm bạn "xây xẩm mặt mày" chỉ sau một hồi sắm vai anh hùng nhện.

Ngoài những pha "hành động" thông thường, người chơi còn phải giải một số "bài toán đố mẹo" một cách mò mẫm như "mở khóa" bằng cách nghe tiếng đàn.

Nhìn chung, Spider-Man 2 chưa xứng đáng tiếp nối thành công của phim; nhà sản xuất cần đầu tư cho phần chơi game nhiều hơn. Do vậy, chắc bạn cũng phần nào hiểu được lý do tại sao nhà sản xuất công bố số lượng hơn 2 triệu bản được phân phối chỉ sau một tuần phát hành mà không phải là số lượng bán được.

CHÍ TÂM
chi.tam@but-tre.com

Và khi tấn công...



Nhảy, đu, bò,... một vài khả năng đặc biệt của người nhện.

GORKY ZERO
BEYOND HONOR

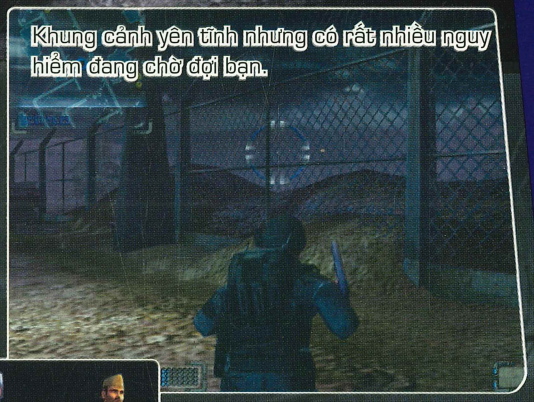
Beyond Honor

Lực lượng đặc nhiệm

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Metropolis Software House
Phát hành: JoWood Productions
Thể loại: Hành động
ESRB: Teen

Cấu hình: CPU 800MHz+; RAM 256MB; VGA 32MB; HDD 500MB, Windows 95/98/Me/2000/XP, 1 CD.

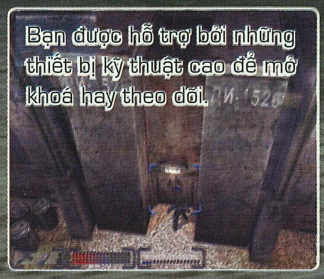


Khung cảnh yên tĩnh nhưng có rất nhiều nguy hiểm đang chờ đợi bạn.

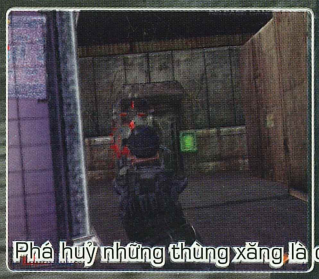
Gorky Zero - Beyond Honor là một trò chơi thuộc thể loại hành động, miêu tả các cuộc đột kích và tấn công của lực lượng biệt kích vào các mục tiêu nhạy cảm, cách di chuyển và diễn tiến của trò chơi tương đối chậm chạp, tương tự như trò Splinter Cell. Trò chơi có giao diện dễ làm ta liên tưởng tới Cold Zero, nhưng lại có cách chơi và điều khiển hoàn toàn khác biệt, người chơi được quyền sử dụng cả 2 chế độ quan sát: từ trên cao nhìn xuống, ở chế độ này người chơi dễ dàng quan sát được toàn cảnh trong một phạm vi rộng nên rất thích hợp cho việc di chuyển; ngược lại, chế độ quan sát từ phía sau lưng nhân vật chính cho người chơi cái nhìn tập trung về một hướng chính xác và xa, nên rất thuận tiện cho việc theo dõi và hạ đối thủ từ rất xa, nhưng nhược điểm khi nhìn từ góc độ này là bạn không thể di chuyển nhanh được. Sự kết hợp giữa 2 kiểu quan sát cho phép người chơi quan sát vừa tổng quát vừa tập trung, giúp ích rất nhiều trong các cuộc đối đầu không tiếng súng. 3 cấp độ từ dễ đến khó giúp cho người chơi có thể chọn lựa cho mình cấp độ chơi vừa sức. Khó khăn duy nhất đối với người chơi là cách bố trí các phím mặc định, bạn cần phải có đủ kiên nhẫn để tìm hiểu việc điều khiển nhân vật chính của mình cho đúng cách và không phải ai cũng tỏ ra hứng thú với việc này. Khí tài của người chơi chủ yếu là những loại vũ khí chuyên dụng dành cho đội đặc nhiệm mà khi sử dụng sẽ ít gây ra tiếng ồn nhất như dao găm, súng hãm thanh... Các bạn sẽ rất ít khi được sử dụng các loại vũ khí khác, mà nếu có thì cũng đừng nên sử dụng vì sẽ rất bất lợi. Đặc điểm của trò chơi là bạn phải cố gắng ẩn nấp và thật yên lặng, cho nên đôi khi bạn sẽ bực mình vì khi cần đi nhanh thì nhân vật lại di chuyển rất chậm rãi.

Có thể nói trò chơi này là sự kết hợp rất tuyệt giữa thể loại hành động và biệt kích. Khi chơi bạn sẽ thấy nó hơi giống với một số trò trước đây cùng một yếu điểm dễ nhận thấy là cách điều khiển. Nếu một khi bạn có thể làm quen và chấp nhận thì trò chơi sẽ trở nên hết sức hứng thú và hấp dẫn.

ĐẶNG THANH



Bạn được hỗ trợ bởi những thiết bị kỹ thuật cao để mở khoá hay theo dõi.



Phá huỷ những thùng xăng là cách tiêu diệt đối thủ hiệu quả.

sau. Hiện Webzen đang có ý định "tấn công" thị trường Bắc Mỹ và châu Âu nhằm mở rộng "đế chế" của mình, một xu hướng mà các hãng game ở Hàn Quốc hiện nay đều hướng tới kể từ sau khi NCsoft làm một cuộc "bứt phá ngoạn mục" ở hai thị trường này.

■ **Codemasters chính thức xác nhận phiên bản Colin McRae Rally 2005** trên PC sẽ được tung ra đồng thời với các game trên hệ console vào cuối tháng 9 năm nay. Phiên bản này sẽ có đầy đủ những tính năng mà hệ console có như hơn 30 loại xe thể thao đời mới, hàng loạt đường đua trải dài qua các nước Anh, Mỹ, Thụy Điển, Đức..., nhiều thể thức đua mới cùng phần chơi mạng hỗ trợ tối đa 8 tay chơi. Theo dự tính, Colin McRae Rally 2005 sẽ bắt đầu "cuộc đua" của mình ở châu Âu vào tháng 9 này, còn thị trường Bắc Mỹ thì sẽ đợi vào dịp mua sắm cuối năm.

■ **Danh sách những game "trễ hẹn"** lại có thêm một thành viên mới sau khi Brothers in Arms chuyển ngày "ra quân" của mình sang đầu năm 2005, đó là Medal of Honor: Pacific Assault của người khổng lồ EA (dời đến tháng 11 tới thay vì vào tháng 9 này). Người phát ngôn EA giải thích "việc tiếp nhận nhiều phản hồi từ phía khách hàng, những người may mắn được thử nghiệm phiên bản "test" của trò chơi, đã giúp chúng tôi nhận ra những thiếu sót của trò chơi. EA đã quyết định kéo dài thời gian cho việc trau truốt và thêm một số tính năng mới vào game". Việc "cân chỉnh" lại trò chơi mà EA đề cập chính là thêm vào tính năng "chiến thuật nhóm" mà Brothers in Arms và Full Spectrum Warrior là những người tiên phong trong thể loại này. Xem ra dòng game Medal of Honor đang "run sợ" trước những đối thủ mới!

■ **Sau nhiều ngày "trôi nổi" trên mạng,** cuối cùng tin đồn Neverwinter Nights 2 đang thực hiện đã chính thức được Atari và BioWare xác nhận. Tuy nhiên, điều bất ngờ lớn nhất lại chính là việc BioWare không đảm nhận phần thiết kế trò chơi (có thể họ đang tập trung phát triển Jade Empire & Dragon Age – hai game dự báo làm "nổ tung" mảng RPG) mà giao lại cho Obsidian Entertainment – studio được thành lập bởi "những kẻ đào tẩu" đến từ Black Isle Studios, với tài năng phát triển các game nhập vai có lẽ không cần bình luận. Theo dự tính, Neverwinter Nights 2 sẽ tung ra vào năm 2006.

còn hiện thời nó đang được xúc tiến dưới sự chỉ đạo và giám sát của Feargus Urquhart, người đứng đầu Obsidian Entertainment và từng là cựu chủ tịch của Black Isle Studios.

■ **Không lâu sau tuyên bố Neverwinter Nights 2** đang được thực hiện, Atari làm cho giới chơi game xôn xao hơn khi họ tiết lộ một game D&D mới toanh hiện cũng đang trong giai đoạn phát triển. Dragonshard, tên của trò chơi, kể về một vùng đất có tên là Eberron, tại đây đang diễn ra cuộc chiến dữ dội giữa ba phe nhằm tranh giành món báu vật Heart of Siberys. Được biết Eberron là một khu vực mới được Wizards of the Coast tạo ra trong thế giới D&D và Dragonshard là trò chơi đầu tiên "đặt chân" vào, đặc biệt hơn, đây là một game theo tông chiến thuật thời gian thực (RTS) chứ không phải là dạng RPG truyền thống. Hiện game được Atari ủy thác cho Liquid Entertainment thực hiện và sẽ tung ra vào mùa xuân 2005.

■ **Sau công bố Neverwinter Nights 2** chỉ vài ngày, BioWare lại làm xôn xao dư luận về một engine mới "ra lò". Ngày 28/05, BioWare đã đăng ký bản quyền nhãn hiệu và lấy tên gọi là "Bioware Eclipse Engine". Điểm mà engine này làm mọi người quan tâm là không biết nó sẽ dùng cho trò chơi nào của BioWare. Knights of the Old Republic và phần tiếp theo hiện đang dùng Odyssey Engine, còn Neverwinter Nights thì dùng Aurora Engine. Hiện có bốn luồng ý kiến phỏng đoán trái ngược việc sử dụng engine trên: tên gọi cuối cùng của engine dùng trong Jade Empire; nó sẽ dùng cho Dragon Age; ba là engine này dùng cho cả hai game trên; và cuối cùng là nó sẽ được sử dụng trong một game mới của BioWare hiện vẫn chưa tiết lộ tên.

■ **THQ tiếp tục củng cố "đế chế PC"** của mình bằng thỏa thuận phát hành trò chơi đầu tiên sắp ra mắt vào cuối năm 2005 của Iron Lore Entertainment – studio được lập ra bởi Brian Sullivan, người đồng sáng lập dòng game Age of Empires. Sản phẩm đầu tiên của studio này hiện vẫn chưa có tên gọi, nhưng nhà phát triển cho biết đây là một game kết hợp giữa Diablo II và Age of Empires, hay nói cách khác nó thuộc trường phái nhập vai hành động rất quen thuộc với các gamer. Hiện tại THQ từ chối cung cấp thông tin chi tiết về trò chơi mà chỉ cho biết nó sẽ ra mắt vào khoảng cuối năm 2005.

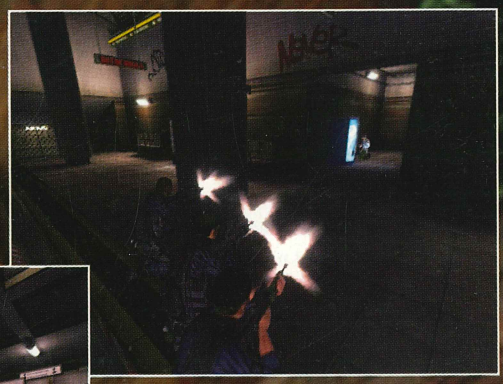
HỒNG ÂN
hong.an@but-tre.com

Tom Clancy's RAINBOW SIX 3

BLACK ARROW
Mũi tên đen

Sau cuộc dổ bộ thành công trên cả bốn hệ máy PS2, Xbox, GameCube và PC, các chiến binh trong biệt đội Rainbow Six lại bắt đầu nhiệm vụ trên Xbox với nhiều cải tiến vượt bậc.

Tôi đã hoàn tất hai phiên bản mới nhất Raven Shield và Athena Sword, vì vậy tôi có thể cam đoan với bạn rằng Black Arrow là một phiên bản độc lập dành cho hệ Xbox chứ không phải là bản nâng cấp hay được làm lại từ các phiên bản trước. Trong Black Arrow, bạn sắm vai đội trưởng Ding Charvez giải quyết việc tranh chấp về dầu mỏ và lộn xộn chính trị tại các quốc gia vùng biển Baltic. Một cốt truyện không mới nhưng dưới bàn tay độc đáo của Red Storm, sê-ri Rainbow Six vẫn thành công và thắng lớn về mặt thương mại.

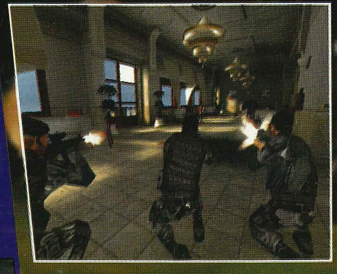


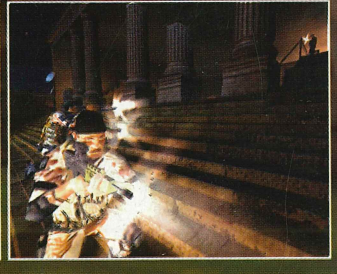
Black Arrow có tổng cộng 10 chiến dịch lớn, với sự cải tiến về đồ hoạ, bổ sung nhiều tính năng. Đầu tiên phải kể đến chế độ chia đôi màn hình (split screen). Bạn có thể phối hợp với người khác thông qua hình thức trực tuyến, LAN hay ngay tại nhà trên Xbox của mình.

Hiểu được tính năng độc đáo này, Red Storm đã làm người chơi khá bất ngờ trước phản ứng nhanh nhạy của máy. Ở các phiên bản trước, máy đơn thuần bắn trả, gọi cứu viện hay nhanh tay khử ngay con tin khi phát hiện ra bạn, thì giờ đây chúng ma mãnh hơn. Bạn sẽ hoàn toàn bất ngờ khi cả biệt đội tinh nhuệ của mình còn đang choáng váng bởi trái lựu đạn hơi cay quăng ra từ một góc phòng, chưa kịp hoàn hồn thì đã lại ngã gục trước loạt đạn của đám khủng bố đang phục kích đằng sau một tủ bán nước tự động, các thùng rác, ghế ngồi công viên... Các thùng xăng dầu trở thành vũ khí lợi hại không chỉ cho bạn mà cả cho kẻ địch, vì AI của máy thông minh lên nhiều. Thông thường, khi tìm thấy xác đồng đội, máy thường phản ứng bằng cách bỏ chạy gọi cứu viện. Trong BA, chuyện này sẽ tuỳ theo từng trường hợp, nếu có dư góc chắn máy sẽ thực hiện việc trên, nhưng nếu cảm thấy bất lợi chúng sẽ ngồi chờ cơ hội, thậm chí lăn xả vào bạn như những tay súng cảm tử. Do đó, BA cho bạn lưu game vào giữa những đoạn check point.

BA còn bổ sung cho người chơi chế độ Lone Rush bên cạnh các chế độ truyền thống. Với Lone Rush, bạn sẽ thể hiện hết khả năng của mình bằng cách thực hiện lại toàn bộ nhiệm vụ với quãng thời gian hạn hẹp và không có sự hỗ trợ của đồng đội. Sẽ rất thiếu sót nếu không điểm qua chức năng mạng - cái lõi của game hành động. Bên cạnh việc tạo hẳn một nhóm, bạn còn có thể thiết kế logo cho toàn nhóm sau đó cải thiện vị trí trên các bảng xếp hạng để có thể thi đấu với những group có thứ hạng cao hơn. Nếu bạn từng chơi qua Unreal Tournament 2004 và không thể quên được giây phút hồi hộp, nảy lửa của mục Onslaught thì trong BA nó xuất hiện dưới cái tên Total Conquest. Bạn và đồng đội sẽ cạnh tranh cùng các đối thủ khác bằng cách chiếm giữ các cứ điểm quan trọng trên bản đồ trong thời gian 30 giây. Tất nhiên cuộc chơi không dễ dàng tí nào và đây chính là lúc bạn thể hiện tài chỉ huy cũng như phối hợp nhuần nhuyễn các thành viên trong nhóm. Có thể bạn phản nàn rằng Black Arrow không có nhiều nét mới gây ấn tượng nhưng tôi chắc một điều nó vẫn là một trong những game tuyệt nhất trong những game mà bạn từng chơi qua.

TUẤN NA





TRANSFORMERS

Người máy biến hình

Dựa theo một series phim hoạt hình cùng tên lấy đề tài về cuộc chiến của những robot rất ăn khách, đặc biệt là các bạn nhỏ tuổi, Atari đã nhanh chóng tung ra Transformers với mục đích thỏa mãn các fan nồng nhiệt nhỏ tuổi nói riêng và những ai yêu thích các câu chuyện viễn tưởng nói chung muốn tìm một chuyến phiêu lưu mới trong dịp hè này.

Trong Transformer bạn sẽ có cơ hội lựa chọn ba nhân vật robot khác nhau: Hot Shot có ưu điểm nhanh nhẹn nhưng tỏ ra yếu ớt trong cận chiến; Red Alert mạnh mẽ trong những phát bắn quyết định, hay những cuộc đấu tay đôi với đối thủ được trang bị lớp giáp kiên cố; cuối cùng là Optimus Prime, một robot khá hoàn hảo trong các kĩ năng.

Bắt đầu mỗi nhiệm vụ, chiến binh của chúng ta chỉ được trang bị vũ khí khá sơ sài, vừa đủ để kháng cự trước vài tên địch riêng lẻ trong những phân đoạn đầu của trò chơi. Dần dần, trước ượng kẻ thù ngày càng tăng và được trang bị vũ khí tối tân, bạn phải tìm cho ra các vũ khí được phân bố rải rác trong suốt cuộc hành trình. Một số khá dễ tìm nhưng số còn lại đòi hỏi bạn phải bỏ chút thời gian, bù lại, bạn sẽ có những thứ rất đáng giá - tên lửa tầm nhiệt, lá chắn bảo vệ... Mọi chuyện sẽ dễ dàng rất nhiều nếu bạn kịp sở hữu chúng. Nếu không tìm được, bạn có thể lựa chọn lại nhiệm vụ mà mình đã hoàn tất để tìm cho được. Lưu ý một điều là các chiến binh của chúng ta chỉ có thể trang bị cho mình tối đa bốn mini-cons trên cho mỗi lần xuất trận, vì vậy bạn phải cân đối giữa tấn công và phòng thủ để sử dụng có hiệu quả nhất.

Dĩ nhiên, chiến binh của chúng ta không phải vô tình mà mang tên "Transformers", tạm dịch là những robot có khả năng biến đổi. Và thật tuyệt vời là nhà sản xuất đã không bỏ qua chi tiết rất đặc biệt và quan trọng này. Các chiến binh có thể dễ dàng chuyển đổi thành những chiếc xe cơ giới trong những trường hợp cần thiết chỉ với một phím bấm. Prime có thể chuyển mình thành chiếc xe máy kéo, Red Alert như tên gọi trở thành chiếc xe cứu thương, còn Hot Shot thì lịch lãm trong chiếc xe thể thao. Đây không đơn thuần là một tính năng để thêm phần vui mắt, vì trong vài phân đoạn của game bạn phải leo dốc rất cao, lấy đà để nhảy xa qua bên kia vách núi hoặc chạy trốn khỏi đám đông kẻ thù... thì chức năng này là yếu tố mắt xích quan trọng để bạn có thể hoàn tất nhiệm vụ một cách dễ dàng. Thay vì phải đi bộ lòng vòng quanh bản đồ trong bộ dạng chậm chạp, bạn không muốn tiết kiệm rất nhiều thời gian với những chiếc xe thanh mảnh gọn gàng, chỉ bằng một cú nhấn nút sao?

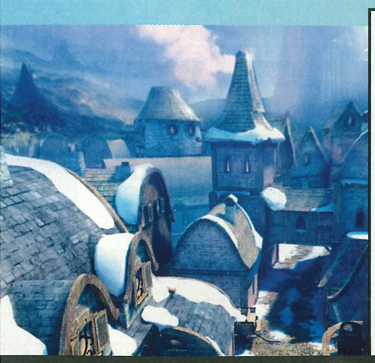
Bên cạnh cách chơi ngộ nghĩnh và khá thuyết phục thì đồ họa của Transformer cũng rất ấn tượng. Đặc biệt, ở những cảnh phim bắt đầu mỗi nhiệm vụ, bạn có thể lầm tưởng những cánh rừng nhiệt đới trong game với cảnh trí thực. Tông màu sáng được sử dụng rất nhiều và đan xen khá hài hòa để tô vẽ cho toàn bộ bức tranh của game thêm phần sống động mà không hề làm giảm tốc độ khung hình trong suốt diễn tiến của game, một nỗ lực rất đáng khích lệ của nhà phát triển. Đáng tiếc là phần nhạc nền lại không gây ấn tượng mấy - dễ nghe nhưng cũng rất dễ quên. Các nhân vật được lồng tiếng đều đều, không làm nổi bật được tính cách của từng nhân vật, ngoại trừ Optimus Prime được thể hiện khá tốt.

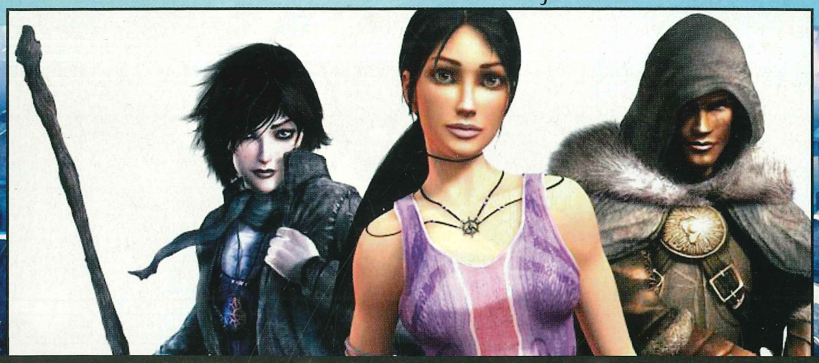
Có lẽ sau khi gây thất vọng nặng nề cho các gamer hâm mộ "Matrix" bằng "Enter the Matrix" vào năm ngoái, Atari đang cố gắng sửa sai bằng những sản phẩm có chất lượng tốt hơn. Transformers có thể không xuất sắc khi so sánh với các game "đỉnh" khác, nhưng nếu bạn là fan của thể loại hành động theo góc nhìn thứ ba hay trò chơi theo kiểu Gundam, Armored Core thì Transformer lại là sản phẩm có phần nhỉnh hơn và nhiều điểm sáng giá hơn.

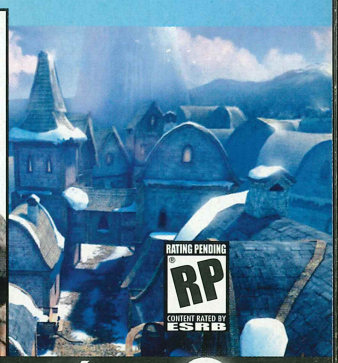
ĐĂNG MINH

Tên Game: Dreamfall: The Longest Jou
Thể loại: Phiêu lưu

DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY





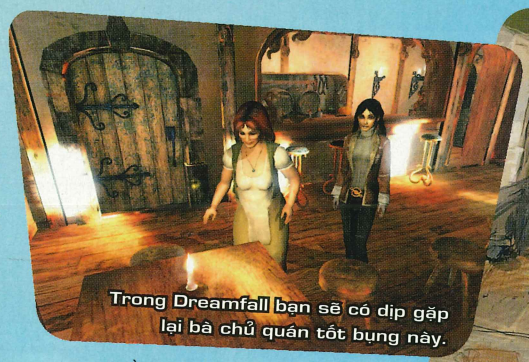


HÀNH TRÌNH DÀI NHẤT 2

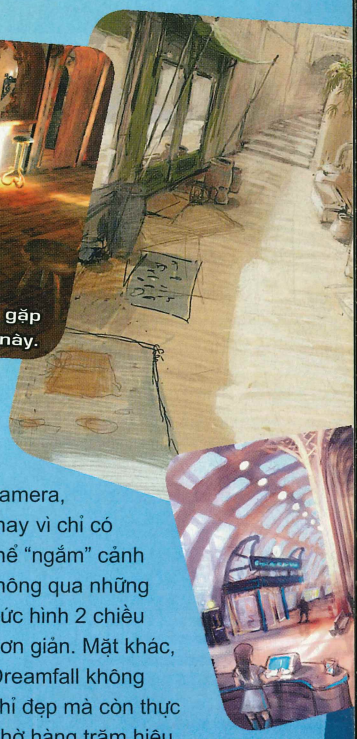
Sau kết thúc đầy bất ngờ với nhân vật April Ryan, The Longest Journey (TLJ) đã để lại trong lòng fan hâm mộ nhiều nuối tiếc và chìm vào một giấc ngủ sâu khi nhà sản xuất tạm ngừng phát triển game trong một thời gian dài để chăm lo cho "con gà đẻ trứng vàng" Anarchy Online. Sau hơn 5 năm thì "gà" Anarchy Online cũng mang lại cho chủ nó lượng trứng đều đặn và đã đến lúc Funcom quay trở lại với "con gà đẻ trứng bạc" TLJ của mình. Thành công mà TLJ đạt được trong năm 2000 là điều không thể chối cãi, với hơn 200.000 fan hâm mộ và hàng chục forum thảo luận trên khắp thế giới. Không phụ lòng mong mỏi của mọi người, kế hoạch phát triển cho phần tiếp theo của The Longest Journey đã được đề ra và cho đến bây giờ game đã bước đầu được định hình. Phiên bản của TLJ lần này sẽ có tên mới là Dreamfall: The Longest Journey.

HÀNH TRÌNH MỚI BẮT ĐẦU

Hãy bắt đầu vào năm 2219, tức 10 năm sau khi hành trình của April Ryan kết thúc. Chúng ta cùng làm quen với một người bạn mới: Zoe Castillo sống ở Casablanca trong thế giới Stark. Cũng như April, khi Zoe ngấp nghé tuổi 20, những sự kiện kỳ bí không thể giải thích nổi, giống hệt như những giấc mơ của Zoe đã đưa cô bước đến trước một âm mưu nguy hiểm đe dọa thế giới. Theo bạn, Zoe sẽ phải làm gì? Cô cần đi tìm một người đã từng trải qua tình huống tương tự, một người bằng tuổi cô bây giờ mười năm trước, có thể di chuyển dễ dàng giữa hai thế giới Arcadia và Stack... Bạn đã nhận ra người quen cũ? Đúng vậy, Zoe sẽ đi tìm người duy nhất có thể giúp được cô lúc này: April Ryan. Nếu làm một phép tính đơn giản, bạn sẽ thấy cô gái April của chúng ta sau cuộc hành trình của mình bây giờ đã trở thành một phụ nữ 28 tuổi già dặn và trưởng thành hơn. Bản thân cô cũng có những thay đổi về mặt hình dáng mà khi nhìn thấy lần đầu tiên tôi không khỏi kinh ngạc, bạn hãy xem qua chân dung của April và sẽ hiểu ở đây tôi muốn nói gì. Zoe, April, cùng với một nhân vật mới là chiến binh Kian, bộ ba này sẽ lần lượt chu du qua nhiều vùng đất khác nhau của cả ba thế giới để cùng thực hiện nhiệm vụ của April trước đây: giải cứu thế giới khỏi sự hỗn loạn.

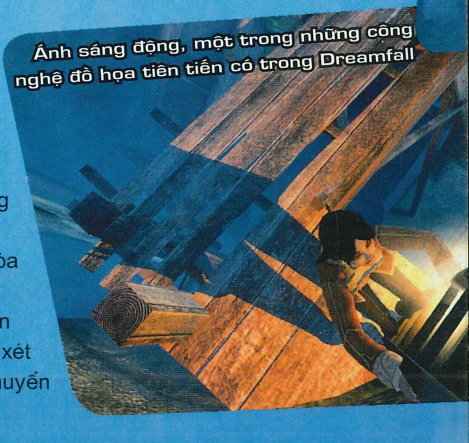


Trong Dreamfall bạn sẽ có dịp gặp lại bà chủ quán tốt bụng này.



NHỮNG ĐIỂM NHẤN

Đập vào mắt người chơi trước tiên sẽ là đồ họa của Dreamfall với những thay đổi vượt bậc so với TLJ. Thay đổi lớn nhất là môi trường của Dreamfall đã được chuyển hóa hoàn toàn sang môi trường 3D, cho phép bạn có cái nhìn tự do và thoải mái, bạn có thể xoay chuyển để xem xét mọi góc cạnh của thế giới mà người chơi đang trải qua. Nếu các bạn còn nhớ trong bài phân tích về TLJ ở số báo trước đây, tôi có đề cập rằng cả hai thế giới Stark và Arcadia đều mang những nét đặc trưng riêng như những rặng núi đá, phố thị sầm uất hay tòa cao ốc chọc trời..., thì với Dreamfall một lần nữa bạn sẽ thấy thích thú khi xem xét chúng bằng cách xoay chuyển camera, thay vì chỉ có thể "ngắm" cảnh thông qua những bức hình 2 chiều đơn giản. Mặt khác, Dreamfall không chỉ đẹp mà còn thực nhờ hàng trăm hiệu ứng đồ họa tiên tiến, như công nghệ ánh sáng động (Dynamic Lighting) đã được áp dụng trong các game Deus Ex: Invisible, Far Cry..., cũng như những hiệu ứng mô

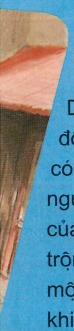


Ánh sáng động, một trong những công nghệ đồ họa tiên tiến có trong Dreamfall

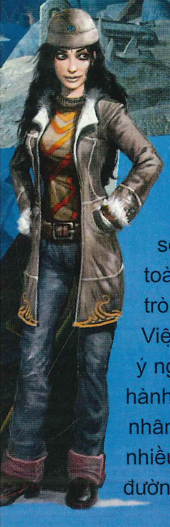
uất: Funcom
hành: Funcom

Ngày phát hành: 1/10/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá

phỏng độ phản chiếu mặt nước, những mô hình được thiết kế tốt giúp giảm thiểu mức răng cưa làm "ngứa" mắt người chơi... Tổng hợp những yếu tố trên, kết quả đạt được trong Dreamfall thật tuyệt vời. Có thể nêu ví dụ khi bạn cầm ngọn đuốc bước đi trong một ngôi đền, bóng của bạn sẽ lắc lư, in lên tường theo mức to nhỏ tùy thuộc vào khoảng cách giữa bạn với ngọn đuốc... Nhờ đó, hãng sản xuất có thể vẽ nên nhiều khung cảnh đa dạng, một con đường phủ đầy tuyết trắng hay một hang động lạnh lẽo mà ánh mặt trời xuyên qua yếu ớt được thể hiện bằng mức độ bóng của nhân vật trải trên đất...



Bên cạnh những cải tiến về đồ họa, gameplay của Dreamfall cũng có nhiều thay đổi đáng kể. Ấn tượng nhất và có lẽ gây ngạc nhiên nhất cho người hâm mộ là sự xuất hiện của một thể loại chơi mới pha trộn giữa phiêu lưu giải đố và một chút hành động. Để điều khiển nhân vật, thay cho thao tác "trỏ và nhấn" trong phiên bản cũ, người chơi có thể sử dụng thêm các nút bấm trên bàn phím để di chuyển nhân vật, xoay camera và nếu có trong tay một gamepad thì Dreamfall cũng sẽ hỗ trợ hoàn toàn (tương tự như trò Broken sword). Việc hỗ trợ này rất có ý nghĩa vì trên cuộc hành trình của các nhân vật sẽ xuất hiện nhiều loại quái vật cản đường, và nếu như bạn cũng là fan của game hành động thì bạn biết tiếp theo nên làm gì: chiến đấu, lén lút di chuyển trong bóng đêm, tránh né kẻ thù... Lúc đó, sử dụng tay cầm gamepad sẽ dễ dàng biết bao nhiêu. Nhà sản xuất không tiết lộ gì nhiều về hệ thống chiến đấu của các nhân vật, chỉ biết rằng ba nhân vật bạn điều khiển có ba kỹ năng khác nhau và họ sẽ vận dụng những kỹ năng này khi chiến đấu: sức mạnh, độ chính xác và tính lanh lợi. Bật mí nhỏ với các bạn là trong phiên bản Dreamfall lần này, nhân vật chính của chúng ta có thể sử dụng cả môn võ kung fu của Trung Hoa nữa! Nghe thú vị đấy chứ?



Môi trường đã được chuyển hoá sang dạng 3 chiều mang đến cho người chơi một cái nhìn mới lạ

Một hang động lạnh lẽo ở vùng đất mới có tên là Winter.

Hấp dẫn nhưng hành động sẽ chỉ đóng vai trò nhỏ trong toàn bộ gameplay, chắc chắn nhà sản xuất sẽ không bỏ qua thể loại phiêu lưu, điều đã tạo ra tiếng vang cho TLJ, thu hút phần lớn người hâm mộ thể loại này. Do đó, hiển nhiên là games sẽ có những câu đố mới và cách giải đố trong Dreamfall sẽ hay hơn so với phiên bản cũ. Ragnar Tornquist – người viết kịch bản và chỉ đạo nhóm thiết kế Dreamfall cho biết: "Mục tiêu của chúng tôi là mang đến cho người chơi sự tự do và khả năng tương tác rộng lớn với thế giới theo nhiều cách khác nhau". Có nghĩa là người chơi sẽ có thể nhặt bất cứ món đồ nào họ bắt gặp trên đường đi và nói chuyện với bất kỳ ai mà họ cảm thấy thích để hỏi thăm về thông tin. Cách làm như vậy rất hay, nhưng theo tôi có một hạn chế nhỏ là sẽ làm tăng mức độ khó của các câu đố lên chút ít, vì với số lượng đồ vật không hạn chế như vậy người chơi sẽ phải lựa chọn trong mớ bòng bong này thứ nào có thể giúp họ giải quyết được vấn đề phía trước, giống như khi bạn cần tìm một chiếc chìa khóa mà trong tay lại có hàng trăm chiếc chìa khóa khác nhau thì bạn sẽ làm thế nào?

Ngoài hạn chế này, tôi tin rằng Funcom đã đi đúng hướng và sẽ thu hút người chơi bởi gameplay mới lạ của Dreamfall. Nó phá vỡ lối mòn vốn có trong những trò chơi phiêu lưu hiện nay: gò bó người chơi trong một không gian chật hẹp, bắt buộc phải giải quyết các câu đố hóc búa bằng cách mà nhà thiết kế đã đặt ra...Với Dreamfall, không có gì vượt ngoài khả năng của bạn, bạn có thể giải quyết vấn đề theo cách mình muốn. Thông qua những câu hỏi và trả lời xuyên suốt trò chơi, tính cách của bạn sẽ bộc lộ rõ. Mọi lựa chọn trả lời của bạn sẽ ảnh hưởng đến cái cách mà các nhân vật phụ trong game sẽ đối xử với bạn sau này. Đôi lúc, chỉ cần uyển chuyển và thận trọng trong lời nói mà bạn sẽ dễ dàng nhờ và người khác làm một việc gì đó thay vì phải dùng đến vũ lực! Tuy nhiên (xin được nhấn mạnh điều này), Dreamfall vẫn cho phép bạn làm bất cứ điều gì bạn muốn để giải quyết vấn đề và cho dù bạn làm theo cách nào đi nữa thì bạn luôn đến đích, chỉ khác nhau ở chỗ nó sẽ thể hiện tính cách của bạn như thế nào mà thôi.

KẾT

Theo thông tin ban đầu, người hâm mộ sẽ phải chờ đợi một thời gian khá dài cho đến mùa thu năm 2005 mới có thể tận tay chơi thử phiên bản mới toanh của TLJ – trò chơi phiêu lưu hay nhất năm 2000. Nếu quả thật Dreamfall đạt được những thay đổi mang tính cách mạng cho dòng game phiêu lưu như đã kể trên thì cũng rất đáng cho chúng ta chờ đợi. Fan hâm mộ đã chờ hơn 5 năm để được nghe thông tin ban đầu về Dreamfall, thêm một năm nữa cũng không có gì là quan trọng lắm. Trong khoảng thời gian đó, trang chủ của Dreamfall đã được xây dựng và mở tại www.dreamfall.com dành cho những ai quan tâm đến trò chơi này. Hy vọng nhà sản xuất Funcom sẽ sớm tung ra những đoạn phim trailer dành cho giới chơi game để giải tỏa các thắc mắc hiện nay.

NGUYỄN ĐỨC QUANG

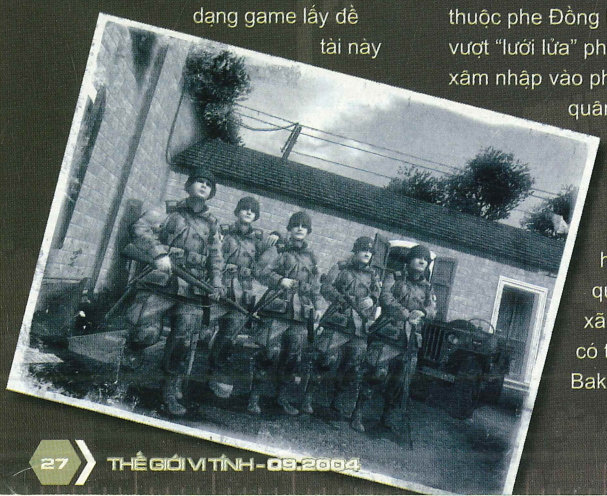
ĐẠI CHIẾN TUYẾN QUÂN THÙ

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Đồ họa trong BIA hứa hẹn có một sự đột phá lớn.

Tình chiến thuật của BIA rất linh hoạt: một nhóm bắn yểm trợ trong khi nhóm còn lại bọc hậu đối phương!

Có bao nhiêu game bắn súng lấy đề tài Thế Chiến Thứ Hai (WWII) mà bạn từng chơi qua? Nào là Medal of Honor: Allied Assault (MOHAA), Hidden and Dangerous, Battlefield 1942, Call of Duty (CoD)... Danh sách này sẽ còn kéo dài khi sắp tới có nhiều game hơn nhập cuộc. Hầu hết chúng đều là những game hay và đã đem đến cho người chơi một cảm nhận "thật" về cuộc chiến ở phần nghe - nhìn, nhưng như vậy vẫn chưa đủ. Người chơi muốn có những trận chiến sống động hơn, những nhân vật giao tiếp tốt hơn với xung quanh chứ không phải chỉ biết chạy, nhảy mà không biết phản hồi. Họ cần những màn chơi dựa trên các sự kiện có thật trong lịch sử WWII xuyên suốt từ đầu tới cuối. Nói cách khác, gamer đã chán ngấy cách chơi mà thể loại game bắn súng WWII thường có, họ mong muốn dạng game lấy đề tài này được cải tiến. Nắm được nhu cầu đó, hay nói đúng hơn là đã nhìn ra "con đường mới" này từ lâu, nhưng hơn ba năm trước, Gearbox Software không loan báo ầm ĩ hay hứa suông mà đã âm thầm chuẩn bị mọi thứ để tung ra Brothers in Arms (BIA) - sản phẩm chính thức đầu tiên - trong những ngày sắp tới đây (từ trước tới nay Gearbox chỉ gia công sản phẩm cho người khác).



8 NGÀY "NÓNG BỎNG"

Để chuẩn bị cho cuộc đổ bộ bằng đường biển vào vùng Normandie, lực lượng lính dù thuộc phe Đồng Minh được lệnh vượt "lưới lửa" phòng không, xâm nhập vào phòng tuyến quân thù để cắt đứt đường tiếp viện cũng như làm nhiễu loạn hậu phương quân Đức quốc xã. Trong số đó có trung sĩ Matt Baker (được xây dựng dựa trên một nhân vật có thật trong lịch sử WWII), thuộc trung đoàn dù 502, nhân vật chính của BIA.

Trò chơi không bao quát toàn bộ những sự kiện diễn ra trong chiến dịch trên mà chỉ tập trung vào khoảng thời gian 8 ngày ngắn ngủi nhưng đầy kịch tính của nhóm quân do Baker chỉ huy. Trong 8 ngày đó, bạn phải học cách sống sót dưới làn lửa đạn của quân thù, cách tập hợp nhóm quân và cách tổ chức những cuộc phản công. Tám ngày "nóng bỏng" đằng sau chiến tuyến quân thù...

CUỘC CHIẾN KHÔNG CHỈ CÓ MỘT NGƯỜI

Theo những thông tin ban đầu từ phía nhà phát triển, điểm "nhấn" của BIA sẽ chú trọng vào tính "chân thật" của cuộc chiến, điều mà hầu như các game cùng loại không xoáy sâu khai thác. Tính "chân thật" đó ra sao? Đội ngũ Gearbox đã thể hiện bằng cách bỏ ra hàng trăm giờ nghiền ngẫm tư liệu cuộc chiến, đọc hàng trăm cuốn sách viết về WWII, đi tới những nơi xảy ra sự kiện, chụp hình tư liệu và để chắc ăn hơn nữa, họ còn mời cả đại tá về hưu John Antal làm cố vấn chỉ đạo kỹ thuật cho trò chơi. Nhờ sự chuẩn bị ban đầu kỹ càng này, các màn xuyên suốt từ đầu tới cuối trò chơi sẽ hoàn toàn dựa trên những địa danh có thật, chẳng hạn cuộc đột kích ổ kháng cự của quân Đức nằm trong khối nhà mang bí danh "XYZ" nổi tiếng, hay trận tử thủ trang trại nơi thiếu tá Cole chiếm được bằng trận đánh giáp lá cà nổi danh trong lịch sử WWII... Nếu đúng như lời nhà phát triển tiết lộ thì đây là một game làm về

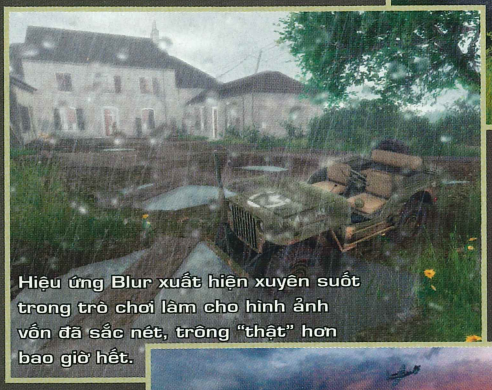
Tên Game: Brothers in Arms
Thể loại: Hành động
Sản xuất: Grearbox Sofware
Phát hành: Ubisoft
Ngày phát hành: Quý 1/2005
ESRB: Đang đợi đánh giá

thế chiến thứ hai "sát sườn" nhất từ trước tới nay!

Các nhà làm game còn cho biết thêm, thay vì "đóng hộp" người chơi trong những màn nhỏ hẹp thường thấy ở một số game thì BIA sẽ cho phép bạn khám phá toàn bộ khung cảnh của màn đó. Chẳng hạn, nhiệm vụ mà nhóm quân Baker thực hiện diễn ra trong một ngôi làng nằm gần bãi biển Utah cách vài kilômét đường đi, nếu muốn bạn có thể đi dạo tới đó mà không bị ngăn cản, tất nhiên là phải cẩn thận trước những ổ phục kích của quân Đức dọc đường!

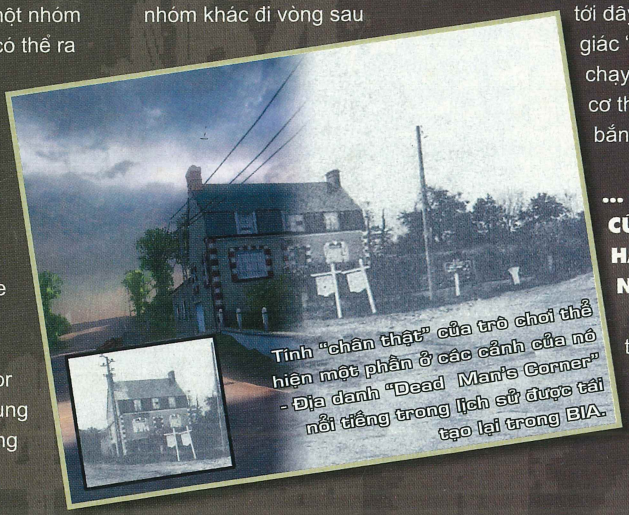
Không chỉ dừng lại ở việc thể hiện khung cảnh, kịch bản sao cho giống với lịch sử, ê-kíp của Gearbox còn mạnh dạn thay đổi cấu trúc của cách chơi bắn súng WWII lâu nay thường gặp. Thay vì trước đây bạn chỉ việc cầm súng và "càn quét" từ đầu này tới đầu kia theo kiểu "người hùng cô độc", BIA đem khái niệm "chiến thuật nhóm" vào trong trò chơi. Chiến thuật nhóm là gì? Và nó sử dụng ra sao? Cách chơi này lấy ý tưởng từ việc điều khiển nhóm quân trong thể loại chiến thuật thời gian thực mà ta hay gọi là dạng game dàn trận: với một nhóm quân trong tay, bạn có thể ra lệnh cho chúng di đến điểm này, tấn công chỗ kia, rút lui hay cố thủ... rất linh hoạt. Đây là một ý tưởng khá mới khi ở thời điểm hiện tại chỉ có một số ít game bắn súng áp dụng cách chơi này, như Full Spectrum Warrior của Pandemic vừa tung ra trên hệ XBox chẳng hạn. Thoạt nhìn, nó khá giống với dạng "tactic shooter" - tạm dịch là bắn súng có tính toán, từng xuất hiện trong loạt game Rainbow Six, nhưng xét về độ sâu chiến thuật thì khác hẳn. BIA áp dụng nó vào việc điều khiển từng người lính. Trong vai trò đội trưởng (Matt Baker), bạn không chỉ lo cho riêng mình mà còn phải để mắt đến một đội quân nhỏ (chưa biết chính xác có bao nhiêu người nhưng theo thông tin hiện thời là 12), chịu trách nhiệm mọi việc, từ việc ra lệnh tấn công, tới việc phòng thủ, di chuyển... y như cách mà game dàn trận làm. Nghĩa là bạn dùng con trỏ chuột chỉ vị trí của lệnh muốn thực hiện thông qua khung cảnh hiện tại hoặc qua bản đồ chiến thuật (cách thức này rất quen nếu bạn đã chơi qua Savage - The Battle for Newerth). Có một số điểm thú vị trong việc điều khiển quân mà BIA mang tới cho người chơi, chẳng hạn: các nhân vật máy đều tuân theo mệnh lệnh của bạn nhưng chúng có biểu hiện khác nhau tùy theo hoàn cảnh. Ví dụ khi bị kẻ thù nã đạn như mưa, một số lính sẽ có trạng thái hoảng sợ và sau đó rút lui khỏi vị trí hiện tại hoặc ngồi yên một chỗ... Trong một trường hợp khác, bạn có thể ra lệnh cho nhóm lính này bắn "rát" đối phương (suppression fire), trong khi một nhóm khác đi vòng sau lưng để hạ những mục tiêu trên. Thành công hay thất bại của từng trận đánh sẽ phụ thuộc rất nhiều vào tài năng chỉ huy của bạn. Nếu bạn là một chỉ huy giỏi, quân số giữ được lâu và bạn sẽ "trụ" được trước những đợt tấn công lấn át của kẻ thù, còn không thì... Gearbox còn cho biết thêm, những gì mà bạn áp dụng cho nhóm của mình, đối phương cũng sẽ thực hiện tương tự. Ngoài ra, trong hầu hết những trận tấn công mà BIA mang đến cho người chơi sẽ xuất hiện những kết hợp thường thấy trên chiến trường, như bộ binh đi kèm với tăng, bộ binh và pháo binh, bộ binh và không quân... với mục đích làm cho trận đánh trở nên dữ dội và khốc liệt như thật! Chỉ nghe tới đây thôi thì cảm giác "chiến trường" đã chạy rần rần trong cơ thể của những fan bắn súng kỳ cựu rồi.

Tìm kiếm và tập trung đầy đủ những người lính bị thất lạc dưới làn lửa đạn của quân thù luôn là một điều khó khăn.



Hiệu ứng Blur xuất hiện xuyên suốt trong trò chơi làm cho hình ảnh vốn đã sắc nét, trông "thật" hơn bao giờ hết.

Biểu hiện của các nhân vật máy giờ đây mang tính "người" hơn.



Tính "chân thật" của trò chơi thể hiện một phần ở các cảnh của nó - Địa danh "Dead Man's Corner" nổi tiếng trong lịch sử được tái tạo lại trong BIA.

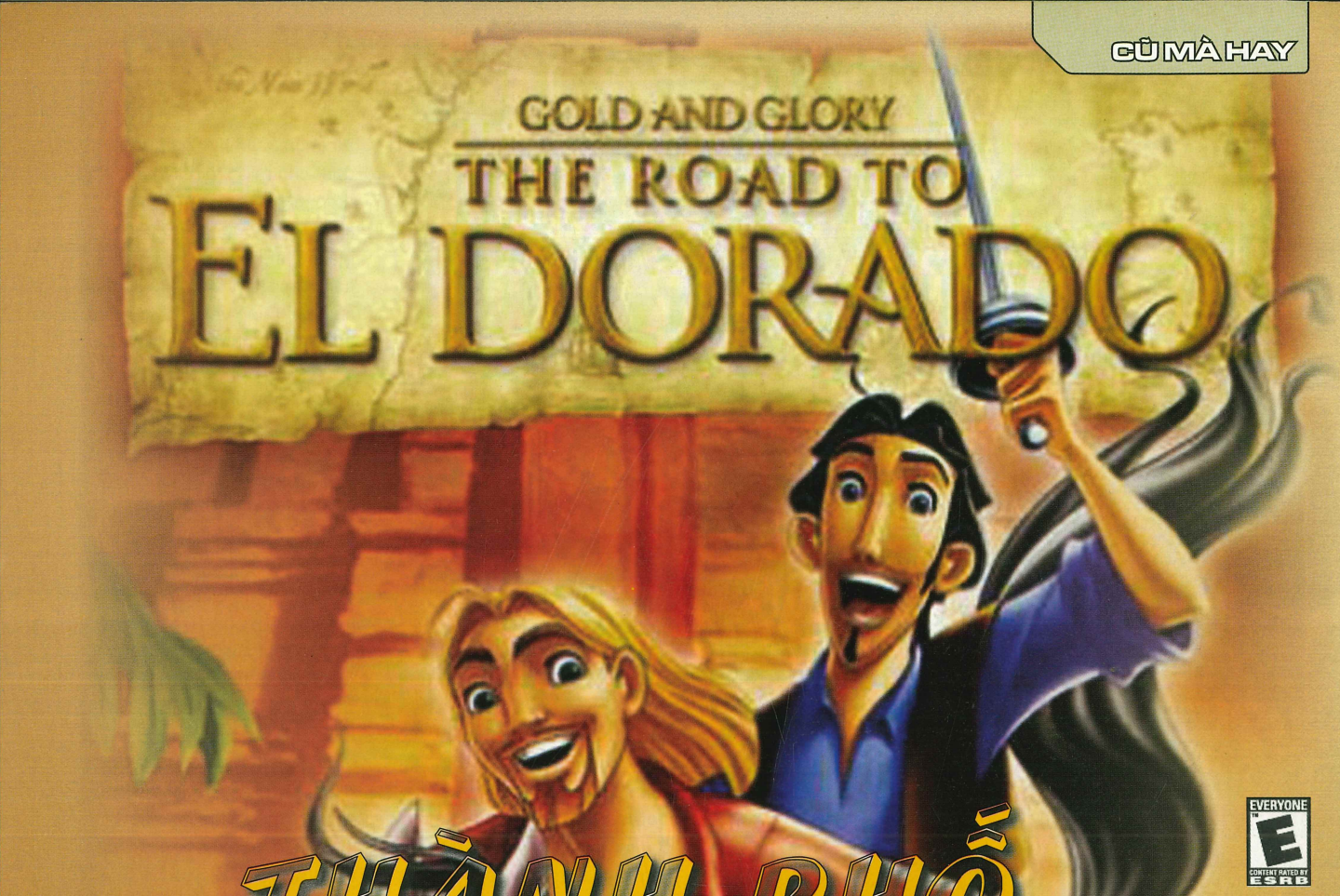
... NHƯNG CÚNG KHÔNG HẲN CỦA NHIỀU NGƯỜI

Để khép lại thông tin sơ bộ về trò chơi bắn súng WWII hấp dẫn này, tất nhiên không thể bỏ qua mục chơi mạng, linh hồn của thể loại bắn súng. Theo BIA, hãng sẽ thay đổi mục chơi mạng giống như cách chơi đơn (nhưng không cho biết trò chơi bao gồm chế độ chơi mạng nào), nghĩa là mỗi tay chơi điều khiển một nhóm quân nhỏ và chiến thắng sẽ thuộc về nhóm nào, hay nói đúng hơn là vị chỉ huy nào giỏi nhất! Chính vì thay đổi này nên số lượng người chơi sẽ giới hạn lại rất nhỏ. Hiện thời theo những thông tin ban đầu, BIA chỉ cho phép cùng lúc 4 tay chơi (4 tay chơi x 4 quân mỗi nhóm = 16 người) - quả là đáng tiếc biết bao vì dạng game bắn súng thu hút đông đảo các gamer "online", và BIA lại là một game hứa hẹn "tương lai" sáng lạn! (Tất nhiên ở đây tôi không nói đến dạng game trực tuyến MMORPG cũng thu hút rất đông gamer.)

CUỘC TẤN CÔNG CHƯA THỂ BẮT ĐẦU

Theo lịch định thì vào tháng 10 này Brothers in Arms sẽ được ra mắt, nhưng khi đặt... "dấu nháy" viết bài này, một tin không vui đã xuất hiện: Ubisoft quyết định dời ngày phát hành sang đầu năm sau với lý do hoàn thiện và trau chuốt lại trò chơi trên các hệ máy (PC, Xbox và PS2) trước khi tung chúng ra đồng loạt. Hi vọng rằng khi xuất hiện, BIA sẽ có một cuộc bứt phá ngoạn mục trong thể loại bắn súng lấy đề tài WWII. Biết đâu nó sẽ giành giải quán quân game hành động hay nhất trong năm đang giữ bởi phiên bản mở rộng của Call of Duty hay Medal of Honor thì sao? Hãy chờ xem...

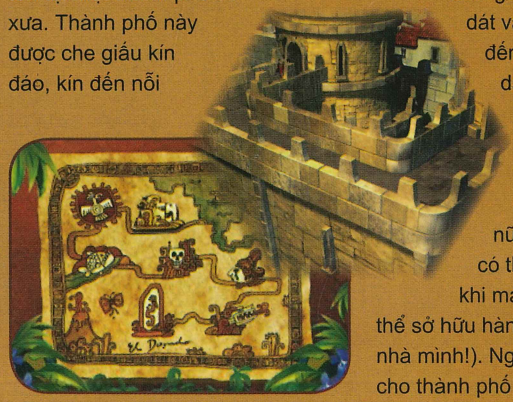
NGUYỄN AN



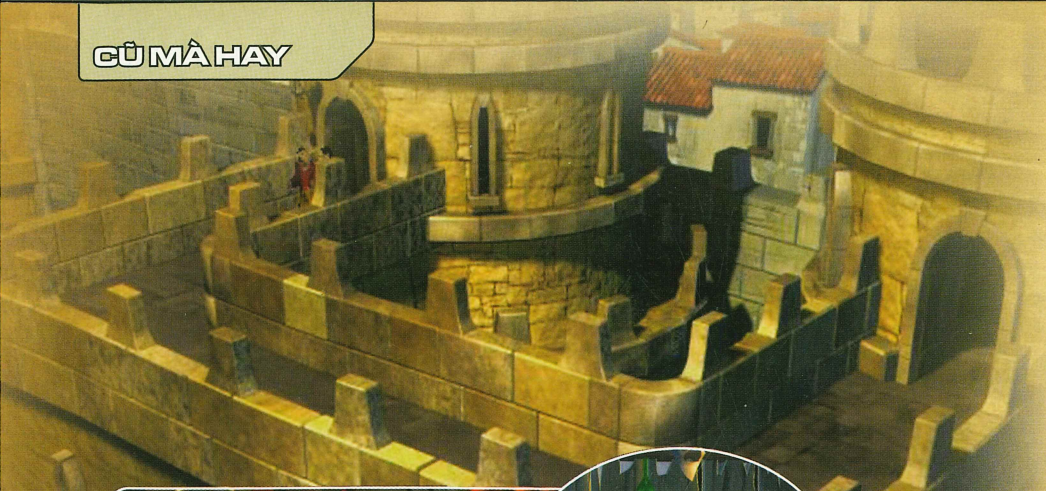
THÀNH PHỐ VÀNG

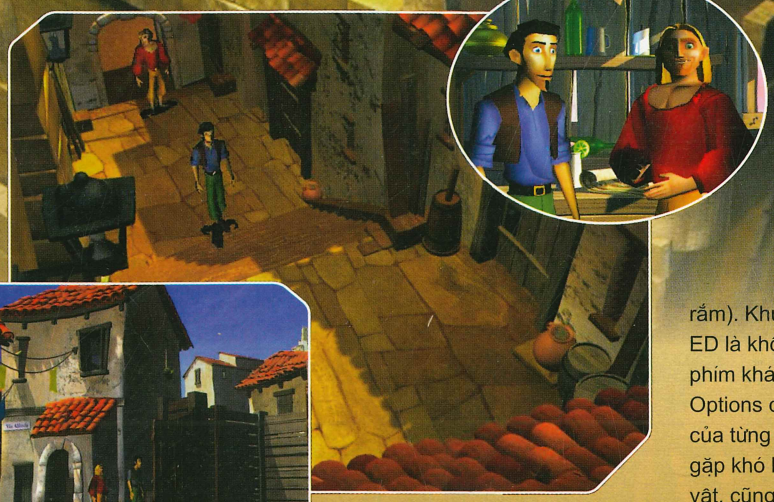
GOLD AND GLORY The Road to El Dorado	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Revolution
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	30/03/2004
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH	PII 300MHz, 64MB RAM+, VGA 16MB+, HDD 466MB, Windows 95/98/ME

Bạn nghĩ gì khi có người hỏi bạn vàng có ý nghĩa gì? Thông thường, đối với các nhà khoa học, vàng là nguyên tố kim loại thứ 79 trong bảng tuần hoàn các nguyên tố hóa học mà học sinh bậc phổ thông đã được học qua. Nhìn theo hướng khác, vàng lại được các bà các cô ưa chuộng vì tính chất sang trọng và quí hiếm của nó. Theo những bản văn tự cổ, vàng cùng với máu đóng vai trò quan trọng trong đời sống tín ngưỡng của người Aztec và Maya, đại diện cho những bậc thần thánh... Cũng vì vẻ đẹp quí hiếm của vàng mà người ta đã thêu dệt nên muôn vàn câu chuyện được truyền tụng qua hàng trăm năm. Đa số chỉ là những chuyện tưởng tượng hoang đường của con người, nhưng cũng có không ít những câu chuyện mà thực hư vẫn còn là điều bí ẩn. Theo truyền thuyết kể lại, nằm ẩn khuất đâu đó tận trong khu rừng già sâu thẳm Amazon của Nam Mỹ có tồn tại một thành phố cổ xưa. Thành phố này được che giấu kín đáo, kín đến nỗi không một ai có thể tìm ra cánh cửa để bước vào, hoặc một khi đã vào thì không ai có thể quay trở ra để kể lại cho người khác nghe trong đó có những gì. Người ta đồn đại rằng trong thành phố đó chứa rất nhiều vàng, nhiều đến nỗi nhà cửa, đường xá đều được dát vàng lấp lánh, đến nỗi những cư dân sống trong đó không còn xem nó là kim loại quý hiếm nữa (làm sao có thể gọi là quý khi mà ai cũng có thể sở hữu hàng tấn trong nhà mình!). Người ta đặt tên cho thành phố bí ẩn này là El Dorado, theo tiếng Tây Ban Nha có nghĩa là "được mạ vàng". Bởi thế, trong hàng thế kỷ, El Dorado đã lôi kéo không biết bao nhiêu kẻ mơ mộng, khát khao được làm một chuyến đổi đời khi quyết tâm thám hiểm khu rừng Amazon để tìm chút manh mối về thành phố huyền thoại – El Dorado.



El Dorado có tồn tại thật hay không thì tôi không dám bình luận, nhưng sức hấp dẫn của El Dorado thì có thật. Đã có nhiều bộ phim về El Dorado được dàn dựng, trong đó có Gold and Glory: The Road to El Dorado, bộ phim hoạt hình của hãng Dreamworks. Phim kể lại cuộc hành trình của hai anh chàng Tulio và Miguel lang thang trên đường phố Tây Ban





Nha thế kỷ 16, tình cờ nhặt được một tấm bản đồ dẫn tới El Dorado và hai kẻ mộng mơ này quyết tâm đi tìm thành phố vàng với biết bao tình huống dở khóc dở cười đã xảy ra. Phần vì muốn mọi người biết đến bộ phim, phần vì đề tài El Dorado vẫn có sức hấp dẫn nên hãng Dreamworks quyết định hợp tác với Revolution và Ubisoft để cho ra mắt trò chơi cùng tên.

Đa số những bộ phim hoạt hình trước đây như *"Vua Sư Tử"* hay *"Người đẹp và quái vật"* sau khi được chuyển sang game đều mang thể loại hành động, đại loại là người chơi sẽ phải điều khiển nhân vật chính di chuyển từ điểm A sang điểm B và chiến đấu, vân vân... Không ai nói như vậy là không hay, nhưng không ít người sẽ có cảm giác nhàm chán nếu cứ phải chơi mãi như vậy. Điều bất ngờ là với ED, nhà sản xuất đã thiết kế game theo phong cách game phiêu lưu mặc dù cốt truyện của ED rất thích hợp với một game hành động, như cũng có bò tót, thổ dân, lính gác,... Thể loại phiêu lưu hơi khó lôi kéo người chơi và chúng ta hãy xem qua cách mà nhà sản xuất tạo nên sự hấp dẫn cho game của mình.

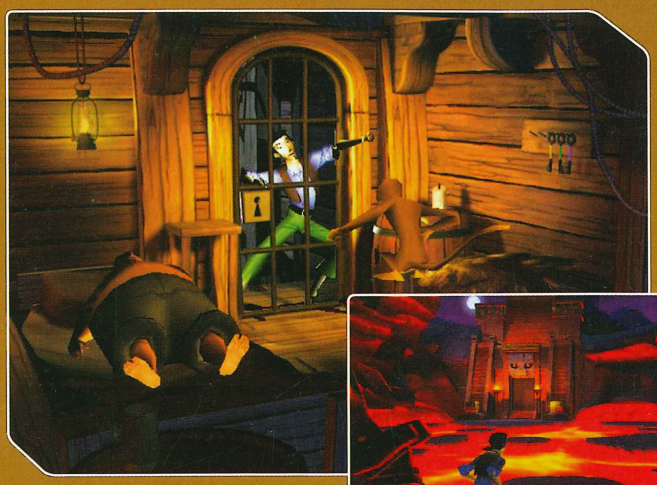
ED có cách chơi tương tự Monkey Island và hình như đây là hình mẫu mà nhà sản xuất muốn nhắm đến. Bạn sẽ điều khiển hai nhân vật chính lang thang suốt cuộc phiêu lưu. Mỗi người đều có tính cách riêng và trong một số trường hợp bạn bắt buộc phải chuyển đổi qua lại. Tulio đóng vai trò chính trong trò chơi vì anh ta có một cái đầu rất ranh ma, là người nghĩ ra cách giải quyết mọi rắc rối của hai người. Trong khi đó, Miguel luôn là nạn nhân của những trò ma mãnh này khi phải thực hiện những kế hoạch "củ chuối" khá vui nhộn như leo vào một thùng gỗ toàn cá, chọc giận bò tót... Mọi chuyện khá suôn sẻ nếu như ED không có vấn đề về cách điều khiển nhân vật của mình. ED không hỗ trợ chuột cho nên mọi thao tác bạn phải thực hiện trên bàn phím. Người chơi sử dụng các phím mũi tên để di chuyển, kết hợp với một số phím khác để chạy, di chuyển ngang, khom người, mở túi xách... (hơi rối rắm). Khuyết điểm lớn nhất của ED là không cho người chơi gán phím khác, mặc dù trong mục Options có đưa ra công dụng của từng phím. Người chơi cũng gặp khó khăn khi xoay trở nhân vật, cũng như cách điều khiển theo góc nhìn của nhân vật chứ không phải theo góc nhìn của người chơi.

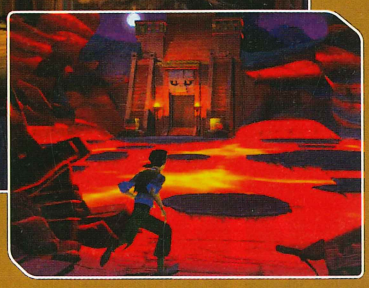
Như các bạn đều biết, câu đố chính là phần linh hồn của game phiêu lưu, chúng quyết định toàn bộ chất lượng game. Mỗi người có cách đánh giá hay dở khác nhau về câu đố của một game. Theo tôi, những câu đố của ED không hề khó, nếu không muốn nói là quá dễ và bạn chỉ cần khoảng nửa ngày là có thể hoàn tất chuyến phiêu lưu của hai nhân vật (nếu bạn là fan hâm mộ thể loại phiêu lưu cuồng nhiệt thì chắc bạn đã chọn Myst làm game "gối đầu" cho mình rồi!). Những vấn đề bạn gặp phải trong game khá rõ ràng, cũng như cách giải quyết đều được gợi ý một cách "lộ liễu" thông qua lời thoại của các nhân vật. Một ví dụ cụ thể: Bạn đang ở màn một của trò chơi, Tulio và Miguel nhìn thấy tờ giấy dán lệnh truy nã hai người và họ muốn ra khỏi thành phố càng nhanh càng tốt, vấn đề ở chỗ người gác cổng không cho họ ra. Hãy xem ông ta nói gì khi bạn tiến lại gần: "Muốn qua cổng, đàn ông phải đóng 20 đồng vàng, phụ nữ và trẻ em miễn phí!". Rõ ràng hai nhân vật lang thang của chúng ta làm gì có tiền, như vậy bạn chỉ còn cách giả làm phụ nữ mà thôi. Thấy không, bạn có thể dễ dàng suy ra cách giải quyết vấn đề chỉ thông qua gợi ý từ nhân vật, hoàn toàn không cần có mưu mẹo gì ngoài yêu cầu vốn tiếng Anh của bạn phải kha khá một chút!

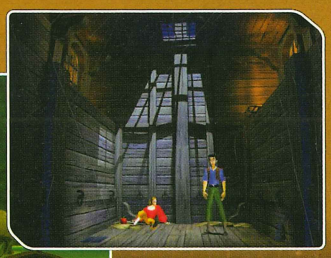
Với những câu đố như vậy bạn sẽ thấy khá thoải mái cùng Tulio và Miguel trên bước đường tới thành phố vàng, không có chuyện phải gián đoạn chuyến phiêu lưu chỉ vì bạn không thể vắt óc tìm cách thoát ra khỏi một xó xỉnh nào đó. Tuy nhiên, cũng vì thế bạn sẽ sớm nhận ra rằng cách chơi đơn giản như vậy làm cho ED trở nên nhàm chán. Cũng may game

đan xen một số cảnh yêu cầu người chơi phải khéo léo vượt qua chướng ngại vật, như đội thùng gỗ len lén qua mặt lính gác, chạy trốn khỏi dòng dung nham nóng chảy... rất hài hước. Nhìn chung, gameplay cũng khá hay cho dù không bằng những game phiêu lưu khác cùng thời.

Có vẻ bất công khi nhà sản xuất mang đến cho người chơi một trò chơi sáng tạo nhưng lại khoác cho nó bộ cánh không tương xứng. Sự thực, nếu so với các trò chơi cùng cấp thì ED đáng bị một điểm trừ vì phần đồ họa khá... xấu! Vụng về nhất là mô hình hai nhân vật chính nói riêng và các nhân vật phụ nói chung. Chúng hơi thô thiển với những bộ phận của thân thể trông như được lắp ráp bằng những khối hình hộp kệch cỡm khiến răng cưa lộ ra khá rõ, chuyển động của các nhân vật có phần cứng nhắc và đơn điệu. Game có độ phân giải mặc định là 640x480 và bạn không thể chỉnh cao hơn được nên cũng góp phần gây khó chịu. Chúng ta cũng nên khoan dung một tí vì biết nói sao đây, ED là một game đã được làm từ khá lâu do đó đồ họa còn sơ sài. Mặt khác, nếu nhìn theo hướng tích cực thì đồ họa của ED không phải là hoàn toàn xấu. Ngoài những khuyết điểm nêu trên thì gần như ED không còn gì phải phàn nàn, vì tất cả khung cảnh trong game đều được dựng hình trước nên rất đẹp (cách làm tương tự game The Longest Journey và Monkey Island), thể hiện được những đặc điểm vốn có của những con đường, phố cảng ở Tây Ban Nha vào thế kỷ 16. Màu sắc của ED trông rất sặc sỡ, về sau trong những màn khi hai nhân vật đã thực sự bước vào chuyến phiêu lưu thì bạn sẽ còn ngạc nhiên hơn nữa bởi vẻ đẹp của những cánh rừng Nam Mỹ xanh mướt, cảnh trong lòng núi lửa phun nham thạch đỏ rực cũng như ở thành phố vàng nguy nga tráng lệ...







Hai nhân vật Tulio và Miguel được lồng tiếng rất dí dỏm, giọng đọc chậm rãi dễ nghe. Những mẩu đối thoại trong game có nội dung hài hước gây cười. Tiếc là ED có khá ít nhạc nền. Nhạc chỉ trỗi lên mỗi khi bạn giải quyết được một vấn đề hay sau khi bạn hoàn tất một màn chơi, trong những đoạn phim chuyển cảnh, còn lại phần lớn thời gian bạn sẽ chơi trong... im lặng nếu không kể đến tiếng động của những khu vực xung quanh như phố biển có sóng vỗ rì rào, hàng quán có tiếng rao...

Không nằm ngoài kế hoạch của nhà sản xuất, ED chủ yếu được thiết kế để tiếp thị cho bộ phim hoạt hình của hãng. Dù không thể mong chờ những bước đột phá trong một trò chơi ăn theo phim vì đồ họa hơi kém và không hấp dẫn bằng những game phiêu lưu chính thống, dù sao ED cũng góp phần mang đến một chút thú vị cho người chơi, nhất là khi game được làm theo thể loại phiêu lưu thay vì hành động như những game trước đây.

NGUYỄN ĐỨC QUANG
duc.quang@but-tre.com

THE EGYPTIAN PROPHECY
THE FATE OF RAMSES
LỜI TIÊN TRI AI CẬP
SINH MỆNH CỦA RAMSES

Thử thách đầu tiên: Căn phòng bí mật (Secret chamber)

Trong số báo trước, Thế Giới Game đã giới thiệu với các bạn trò chơi tìm đường Lời Tiên Tri Ai Cập (The Egypt Prophecy: The Fate of Ramses). Đây là một trò chơi không quá khó và các bạn hoàn toàn có khả năng tự mình giải quyết. Tuy vậy, trò chơi này vẫn có một số màn nặng tính đánh đố nên tôi xin hướng dẫn cách vượt qua thử thách đầu tiên để bạn khỏi mất nhiều thời gian.

Sau khi phát hiện mình bị nhốt trong phòng, bạn hãy bình tĩnh nhìn quanh và tìm bằng chứng về những lời nguyền của thần linh rồi hãy tìm cách thoát ra. Quan sát bên trái cánh cửa đá, bạn thấy một bức tranh dẽo trên đá mà phần hình chính giữa được sắp xếp lộn xộn, đó chính là chìa khóa giúp mở cửa đấy! Nhiệm vụ của bạn là xếp những mảnh đá nhỏ ở chính giữa cho khớp với nhau để tạo thành hình. Tương tự trò chơi xếp hình nhưng lại không có hình mẫu đối chiếu nên bạn buộc phải căn cứ vào họa tiết của các khối đá nhỏ để tính toán.

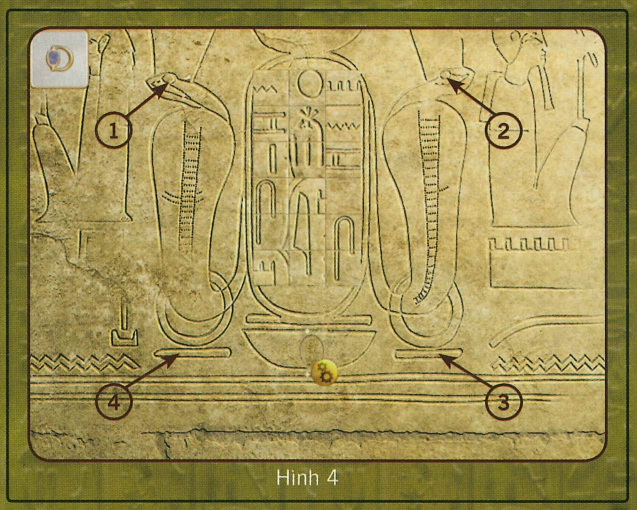
Các bạn có thể thấy bức tranh đá trên ở hai vị trí như trong hình 1 và hình 2. Khi nhấn chuột vào đây, màn hình sẽ phóng to toàn cảnh như trong hình 3.

Hình 1

Hình 2

Vị trí của bức tranh nhìn từ 2 vị trí khác nhau

Hình 3



Hình 4

Lúc này, bạn cần kích hoạt bức tranh thì mới thực hiện được các bước giải mã kế tiếp. Hãy để "ấn" mà Pharaoh đã trao cho bạn vào ô hình bầu dục ngay chính giữa, phía dưới của bức tranh (hình 4).

Bây giờ, bạn hãy thử nhấn chuột lên những nơi có bụi để tìm nút bí mật điều khiển các ô bên trong bức hình:

- Nút số 1 (mắt rắn trái): di chuyển toàn bộ ô đá sang trái 1 nấc
- Nút số 2 (mắt rắn phải):di chuyển toàn bộ ô đá sang phải 1 nấc
- Nút số 3: di chuyển cột thứ nhất bên trái xuống 1 nấc
- Nút số 4: di chuyển hai cột còn lại xuống 1 nấc

Bạn có thể nhấn thử các nút điều khiển bí mật để thỏa trí tò mò rồi thoát ra ngoài để trả bức tranh trở lại nội dung ban đầu. Trong trường hợp xoay xở mãi mà không giải xong bài toán xếp hình thì bạn có thể đọc cẩm nang sau.

Quay lại vị trí hình 1 (nếu bị cửa sổ inventory che khuất, bạn hãy nhấn chuột phải) và giải mã theo công thức sau:

- Nhấn nút số 3 năm lần.
- Nhấn nút số 1 một lần.
- Nhấn nút số 4 bốn lần
- Nhấn nút số 3 một lần.

Nếu thao tác đúng, bạn sẽ nghe tiếng nhạc reo rất nhỏ hay đúng hơn là tiếng cửa đá xê dịch. Ngay khi cảm nhận được luồng không khí trong lành tràn vào căn phòng u ám này, bạn hãy nhanh chóng thoát ra. Đừng quên mang theo bằng chứng mà bạn đã khám phá nhé!

TRỊNH BẢO
trinh.bao@but-tre.com

THỔI LUỒNG KHÔNG KHÍ CHO GAMER

Đều hướng đến mục đích là mang lại sự thoải mái, tự tin cho người sử dụng, nhưng những thiết kế của MonsterGecko hay Niko gần như chỉ dành cho giới chơi game chuyên nghiệp. PistolMouse FPS của MonsterGecko cùng sản phẩm chuột và tay điều khiển game (gamepad) của Niko sẽ mang đến cho bạn những cảm nhận và phong cách điều khiển mới trong thế giới muôn màu của game máy tính.

NYKO AIR FLO PC

Giá tham khảo: 24,99 USD
Website: www.nyko.com

Tên hiệu Nyko khó lòng gây chú ý giới gamer khi mà các đại gia chuyên sản xuất thiết bị ngoại vi như Logitech, Gravis đều có trong tay những sản phẩm đáng giá. Liệu Air Flo PC có gì đặc biệt hay chỉ là gamepad bình thường! Air Flo được rút ngắn từ cụm Airflow (luồng không khí) và là thiết kế độc quyền được cấp bằng sáng chế của Nyko. Để làm mát và khô tay người chơi, Air Flo dùng quạt nhỏ thổi không khí từ trong ra ngoài qua các lỗ trên lớp cao su bọc ngoài tiếp xúc với tay. Ngày 18/9/2003, Air Flo PC là gamepad đầu tiên có chức năng làm mát tay người chơi nhưng vẫn còn đi sau phiên bản dành cho console (hệ máy Sony PlayStation 2, Nintendo GameCube và Microsoft Xbox). Điều này cũng dễ hiểu vì người chơi game trên máy tính thường chỉ tìm đến gamepad khi họ tham gia các giải đấu thể thao như đá banh, đánh tennis, bóng rổ hoặc đua xe,... Trong khi trên các hệ máy chơi game chuyên dụng, người chơi không biết dùng gì khác ngoài gamepad. Nhưng đó là chuyện quá khứ, còn bây giờ nếu bạn thích, bạn có thể mua ngay sản phẩm không quá đắt này để có được sự thoải mái khi chơi game lâu.

Air Flo PC được trang bị tất cả 13 nút bấm nổi bật với khả năng điều khiển 8 hướng và hai cần điều khiển tương tự. Các bề mặt tiếp xúc với tay được bọc bằng cao su và có lỗ để gió "Air Flo" phát huy tác dụng. Bạn có thể tự do lựa chọn vị trí ngồi cách xa màn hình vì dây nối sản phẩm dài đến 3m. Phía trên tay cầm có nút chỉnh tốc độ quạt: cao, thấp hoặc tắt hẳn. Nhưng chỉ trừ khi bạn đang chơi game vào mùa hè oi bức thì mới cần đến tốc độ quạt cao; bình thường bạn nên để ở chế độ thấp cho đỡ ồn. Thiết bị có thể hoạt động ngay lập tức sau khi được nối với cổng USB. Hệ điều hành Windows XP tự động cài đặt trình điều khiển. Ngoài thiết bị, nhà sản xuất không cung cấp thêm món phụ kiện nào khác.

NYKO AIR FLO MOUSE

Giá tham khảo: 29,99 USD
Website: www.nyko.com

Là thành viên trong đại gia đình Air Flo của Nyko, Air Flo Mouse (AFM) ra mắt với một kiểu dáng khá độc đáo. Được biết đến như là chuột quang cao cấp với bộ cảm biến quang học 850dpi và trang bị kỹ thuật Air Flo hấp dẫn. Luồng không khí mát được hút vào các lỗ nhỏ phía trước chuột rồi thổi ra các lỗ ở hai bên và phía trên, tạo nên sự thông thoáng và thoải mái cho người dùng sau vài giờ "chiếu tướng" với trò WarCraft III FT. Tốc độ quạt có thể thay đổi ở mức cao, thấp và tắt hẳn.

Sản phẩm gồm 2 nút bấm và nút cuộn (kiêm nút bấm). Do các trò chơi ngày càng trở nên phức tạp nên việc điều

khiển không còn đơn giản như trước. Gamer thực thụ cần nhiều hơn 3 nút bấm của Air Flo Mouse để điều khiển trò chơi thuận tiện hơn.

Bộ vỏ bên ngoài của AFM là sự kết hợp của phần nhựa màu bạc và phần cao su màu đen, cho cảm giác bám dính tốt, thích hợp với các trò chơi hay ứng dụng đòi hỏi độ chính xác cao. Người dùng thuận tay trái hoặc tay phải đều có thể tận hưởng lợi ích của AFM.

Nhìn chung, Air Flo Mouse đem đến sự thoải mái cho người dùng khi sử dụng thiết bị hàng giờ đồng hồ. Tình trạng mồ hôi tay có thể được giải quyết một cách triệt để. Việc thiếu nút bấm mở rộng đã khiến người chơi game cao cấp không mặn mà với AFM. Tuy nhiên, đầu tư 30 USD để sở hữu một chú chuột vừa biết "đi" vừa quạt thì cũng khá lý thú.

MONSTERGECKO PISTOLMOUSE FPS

Giá tham khảo: 69,95 USD

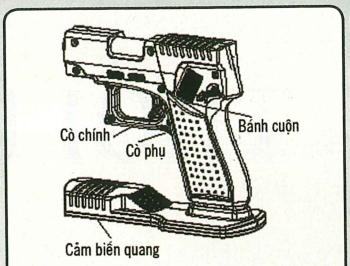
Website: www.monstergecko.com

Ở lần "chạm mặt" đầu tiên, khó ai có thể đoán ra đây là thiết bị điều khiển gì nếu như không chú ý đến tên gọi Pistolmouse FPS (PF). Mang chức năng và nhiệm vụ như chuột máy tính (mouse) nhưng PF lại chẳng có chút dáng dấp... chuột! Đây là sản phẩm đầu tay của hãng MonsterGecko chuyên thiết kế, sản xuất và phân phối các thiết bị chơi game cao cấp cho máy tính và các hệ thống chơi game chuyên dụng. "Bộ máy" của hãng bắt đầu được vận hành khi người đồng sáng lập Jeff Ma - nhà cơ khí học đầy nhiệt huyết với nghề - tìm kiếm một thiết bị điều khiển chuyên dụng cho các trò chơi 3 chiều có thiết kế công thái học (ergonomic) và có khả năng trình diễn cao. Có thể nói PF là đứa con đầu lòng mở đường cho các dòng thiết bị điều khiển trò chơi cao cấp thế hệ mới có định hướng của hãng.

Sản phẩm chuột "lai" này chủ yếu hướng đến các trò chơi bắn súng ở góc nhìn người thứ nhất như Call Of Duty, Far Cry, Unreal Tournament, Doom III... Chuột sử dụng bộ cảm biến quang học tốc độ cao có khả năng lấy mẫu hình ảnh bề mặt lên đến 3.400 khung hình/giây và với độ chính xác lên đến 800dpi (điểm/inch). Với thời gian đáp ứng khoảng 10,9 miligiây, tốc độ bắt hình tối đa 800dpi ở tốc độ gần 32,4 cm/giây khi di chuyển qua bề mặt, PF hoàn toàn đáp ứng được yêu cầu tối thiểu của một gamer chuyên nghiệp!

Sản phẩm được kết nối với máy tính qua cổng USB 1.1 hoặc PS/2, gồm 3 nút bấm tùy biến: cò súng chính, cò phụ và nút cuộn. Các ứng dụng thông thường hiểu các cò bấm này như phím trái và phím phải chuột. Còn khi bắt đầu "đặt chân" vào môi trường game, cò bấm mặc nhiên vào vị trí chiến đấu: cò súng chính thực hiện thao tác bắn, cò súng phụ có chức năng zoom, nút cuộn dùng để thay đổi vũ khí, trong khi thao tác bấm nút cuộn tương ứng nạp đạn. Tất nhiên, bạn có thể tùy biến lại cho hợp với ý thích của mình.

Nút bấm của PF được bố trí hợp lý để đảm bảo thời gian phản ứng trong trò chơi đạt mức tối ưu. Người chơi có thể bao quát tất cả các nút điều khiển tại mọi thời điểm mà không cần phải đổi vị trí tay quá nhiều cũng như di chuyển ngón tay qua các nút bấm khác như ở chuột thông thường. Chưa hết, vẫn với mục đích tăng cường độ nhạy chuột cho khả năng đáp ứng nhanh nhất trong các trò chơi bắn súng, bộ cảm biến quang học được di chuyển ra phía trước của chuôi cầm. Nhờ vậy, PF cho phép người chơi thay đổi tầm ngắm chỉ với thao tác xoay cổ tay đơn giản, thay vì phải di chuyển cả cánh tay.



Sơ đồ cách bố trí nút bấm trên PF

Nhưng dường như mọi thứ mà ta kể đến ở trên sẽ là thừa nếu không đề cập đến hình dạng "độc chiêu" của PF. Đây chính là nhân tố thiết kế cốt lõi nhất của chuột PF mà nhà sản xuất đặc biệt chú trọng. Với thiết kế này, hiệu quả cũng như sự thoải mái khi sử dụng chuột chơi game kéo dài sẽ được nâng lên một cách rõ rệt. Với thiết kế chuột truyền thống, việc đặt tay bình thường sẽ buộc người chơi dùng đến phần cơ yếu của bàn tay. Nhờ cách đặt tay khá tự nhiên trên chuột PF, việc nhắm hay di chuyển sang hai bên sẽ do phần cơ mạnh quyết định.

Có lẽ PF là một thiết bị chơi game được thiết kế và xây dựng bởi chính gamer? Bạn hãy nghe nhà sản xuất phát biểu: "Chúng tôi đều là những người rất mê game, do đó chúng tôi hy vọng bạn cũng sẽ vui khi sử dụng các sản phẩm này, giống như chúng tôi khi thiết kế và xây dựng chúng"...

Chỉ có điều đáng phàn nàn là sản phẩm hơi có vẻ bạo lực nên chỉ thích hợp với gamer trên 17 tuổi!

BÚT TRẺ

www.but-tre.com

TUYỂN SINH LẬP TRÌNH VIÊN QUỐC TẾ HỌC TẠI ẤN ĐỘ

- Đất nước nổi tiếng trên thế giới về CNTT
- Học tại Thung Lũng CNTT của Ấn Độ: Bangalore, Mumbai
- Môi trường học tập hoàn toàn bằng tiếng Anh
- Thủ tục nhập học nhanh - có khóa tiếng Anh bổ trợ
- Nhập học các tháng 2, 4, 6, 8, 10, 12
- Có nhiều cấp học để lựa chọn: đại học, cao học và tiến sỹ

Nhiều cơ hội làm việc tại Mỹ và các nước Châu Âu khác

Học phí 1000 USD/năm - Phí ăn và ở 1500 USD/năm

Chi tiết xin liên hệ: HANOITC

ĐC: 608 Đường Láng - Hà Nội - ĐT: (84.4) 776 4234 - 776 2587

SỬA PHẦN CỨNG MÁY TÍNH TẠI HÀ NỘI

Chuyên sửa các sự cố

Không Detect, không Fdisk, không Fomart,không khởi động Bad track 0, tẩy Bad sector...

ĐẶC BIỆT

Cứu dữ liệu trên các ổ cứng hỏng

Chuyên sửa: Mainboard, màn hình, máy in, scaner...

Liên hệ: A.DŨNG

103B1, Bắc Thành Công - Ba Đình - Hà Nội

Tel: (4) 772 2935 * Mobile: 0903 237814

http://suachua.vnn.vn Email: hdo4a@hn.vnn.vn

WCG
WORLD CYBER GAMES

World Cyber Games 2004

Hứa hẹn miền Trung, nóng bỏng miền Bắc

ĐÀ NẴNG: TƯƠNG LAI VẪN CÒN PHÍA TRƯỚC

Sau một năm xa cách, tháng 8 năm nay, WCG đã trở lại với thành phố có cây cầu quay sông Hàn và phố cổ Hội An nổi tiếng - Đà Nẵng. So với năm trước, năm nay các thí sinh tại thành phố này có sự chuẩn bị tốt hơn cho cuộc chơi.

Tuy nhiên, dường như đã trở thành một đặc điểm cố hữu, tham dự trò chơi FIFA đa phần vẫn là những thí sinh nhỏ tuổi.

Có lẽ do chi phí đi lại khá cao nên cơn "di dân" của những game thủ SSP tại TP HCM đã không thể vươn dài tới tận Đà Nẵng. Tuy nhiên vẫn có ngoại lệ, đó là vô địch FIFA tại Đà Nẵng lại là một thành viên của Clan VIE! Theo lời Phương Zit, chủ nhiệm Clan VIE thì đây là một sự trùng hợp ngẫu nhiên vì thí sinh này có công việc ở Đà Nẵng nên đăng ký thi đấu luôn chứ không phải là một sự "di chuyển" có tính toán.

Ngoài yếu tố về "nhân sự" trên, kết quả thi đấu tại Đà Nẵng cũng hứa hẹn nhiều sự thay đổi trong tương lai khi người ta nhận thấy đã có những khuôn mặt mới trên bục nhận giải. Những trận cầu nóng bỏng đầy kịch tính cũng như những trận WARCRAFT tưng bừng khói lửa đã diễn ra tại nhà thi đấu Nguyễn Tri Phương. Các đấu thủ thi đấu rất nhiệt tình và hết mình nhưng cũng rất hoà nhã và hữu nghị. Chúng tôi nhận thấy "tay nghề" của các bạn ở đây đã có sự tiến bộ rõ rệt. Những bạn miệt mài luyện tập cuối cùng cũng đã gặt hái quả ngọt khi được vinh dự tiếp tục tham gia vòng đấu tại Hà Nội, và một trong số đó đã vào khá sâu. Mặc dù vậy, các game thủ xứ Quảng còn phải cố gắng hơn nữa để có được những cao thủ thật sự.

Đà Nẵng - Tương lai vẫn còn phía trước.

KẾT QUẢ VÒNG ĐẤU LOẠI TẠI ĐÀ NẴNG

Game	Xếp hạng	Họ & Tên	Ngày sinh
FIFA 2004	1	Đặng Ngọc Quang	30/10/1983
	2	Nguyễn Duy Khánh	30/01/1989
WARCRAFT III	1	Nguyễn Minh Quyền	12/08/1989
	2	Nguyễn Tấn Bảo	12/01/1986

HÀ NỘI: MÙA BỘI THU CỦA CLANVIE

Nếu xem qua những bức hình chụp buổi lễ trao giải của WCG 2004 tại Hà Nội, người ta sẽ dễ dàng nhận thấy mọi game thủ nhận giải đều có đeo băng đỏ trên đầu, một dấu hiệu nhận biết của Clan VIE.

Xem xét kỹ hơn, chúng ta sẽ thấy rõ dấu chân của Clan VIE trên "đường lên đỉnh vinh quang" WCG VN: tại vòng 1/12, BTC tuyển 12 thí sinh giỏi nhất mỗi trò thì Clan VIE đã có 11 thí sinh trò FIFA, 10 thí sinh trò WARCRAFT III. Còn giải đồng đội thì chỉ có Clan B.O.A là có khả năng cầm cự với Clan VIE, song cuối cùng thì toàn bộ những người lên được đỉnh vinh quang vẫn chỉ là những người có "mạc" Clan VIE.

Theo quan sát, Orc là dân tộc trong WARCRAFT được chọn nhiều nhất, và kỹ năng micro cũng như kết hợp binh chủng của các thí sinh rất tốt. Không chỉ dùng

lại ở đó, Phương Zit, chủ nhiệm Clan VIE có kế hoạch nghiêm túc để mở rộng "mặt trận" sang các trò chơi khác, dễ thấy nhất là các thành viên của clan này đã thâu tóm luôn giải FIFA.

Tuy nhiên, chúng tôi tin rằng những người đã là "sĩ tử Hà Thành" chắc chắn sẽ không chùn bước và nhụt chí. Họ chắc chắn sẽ có những thành quả tốt hơn trong tương lai.

Đồng đội: bước đầu làm quen

Năm nay, nhằm đa dạng hơn cũng như giúp cho nhiều gamezone có cơ hội tranh tài với nhau, giải WCG có thêm hình thức thi đấu mới là thi đấu đồng đội (mỗi đội có bốn người, thi đấu ba người, một người dự bị). Tại Hà Nội, 32 đội đã vượt qua vòng loại tiếp tục tranh tài tại nhà thi đấu Trịnh Hoài Đức. Và như trên đã nói, Clan VIE giành giải nhất đồng đội với đội hình "xịn" của mình (bốn đội vào vòng ¼ đều là của Clan VIE). Được biết clan này có nhiều đội khác nhau; và đặc biệt một trong những đội này là đội "đầy đủ nhất" tại giải, có mặt "ông già" Dũng Râu - một cái tên hẳn không xa lạ nếu bạn gắn bó với dân chơi WARCRAFT tại Hà Nội, "thanh niên" Phương Zit - người tham gia với tư cách dìu dắt và cổ vũ tinh thần cho các chiến binh của mình, cùng với "bóng hồng" giữa rừng gươm Nguyễn Quỳnh Trang.

Theo quan sát, hầu hết những đội dự thi năm nay đều không có người lãnh đạo hoặc có nhưng quá mờ nhạt, do vậy chiến thuật đồng đội hầu như chưa thấy xuất hiện. Chủ yếu, các thành viên đội chia sẻ tài nguyên và unit. Nhưng đây chỉ mới là bước đầu, rồi chúng ta sẽ thấy sự thay đổi sau một năm nữa.

Còn nhiều hứa hẹn

Sau ba năm xuất hiện tại VN, WCG cũng bắt đầu có những thay đổi nhằm làm cho cuộc thi thật sự có ý nghĩa và phổ biến hơn với mọi người. Bước đầu, tại Hà Nội năm nay, công ty SAMSUNG VINA đã đưa ra năm học bổng (mỗi suất trị giá 1.000.000 đồng) dành cho năm thí sinh may mắn. Đáng tiếc, tại lễ bốc thăm, chỉ có một thí sinh nhận được giải do những thí sinh khác không có mặt đúng giờ quy định, và theo điều lệ những học bổng này sẽ được dành lại cho năm sau.

Hình trên: Hà Nội - Mùa bội thu.
Hình dưới: Trao giải học bổng.

Bản thân cuộc thi cũng có nhiều hứa hẹn sẽ hấp dẫn hơn khi mà sân chơi chính mang tính quyết định là TP Hồ Chí Minh còn chưa khởi tranh. Các "đấu sĩ" vẫn chưa ra trận nên chúng ta chưa thể biết SSP có thực hiện được một cú "bao sân" như Clan VIE hay không. Chúng tôi tin rằng các thí sinh tự do vẫn có rất nhiều cơ hội vì năm nay BTC thông qua website của mình liên tục lắng nghe phản hồi của các thí sinh và đã có những điều chỉnh thoả đáng nhằm mang lại cho các thí sinh một cuộc chơi công bằng và rộng mở.

Và cuối cùng, cũng cần phải ghi nhận sự nhiệt tình và cố gắng của các bạn cộng tác viên tại Hà Nội, bất chấp cái nóng bức bối đến không thể tả trong nhà thi đấu Trịnh Hoài Đức, các bạn đã giúp đỡ BTC rất nhiều, và với sự ổn định của mình, những chiếc máy FPT ELEAD đã hoàn thành tốt nhiệm vụ.

TRỊNH BẢO

BÊN LỀ CUỘC THI

• Tại lễ trao học bổng của công ty SAMSUNG VINA, vòng thi đấu Hà Nội, có một thí sinh cũng được xướng tên, nhưng tiếc thay, đây chỉ là sự trùng tên vì mã số của bạn này không đúng với mã số được bốc thăm.

• Được biết tại Cần Thơ, Trần Tấn Hải, em của Trần Tấn Bá, cựu vô địch WCG 2 năm liền, đồng thời cũng là một tên tuổi lớn của FIFA đã "ngã ngựa" nên không thể có mặt tại vòng thi ở TP. HCM; cánh cửa sẽ rộng hơn một chút cho những game thủ khác! Và vì các đội của TP. HCM vẫn chưa "lên giáp, mang giày" nên kết quả thi đấu đội còn là một bí mật.

• Clan VIE đã có những sự chuẩn bị rất tốt, đặc biệt là với những thành viên nòng cốt. Có một điểm khá thú vị là một trong những hạt giống của clan này là Seta (Lê Quốc Dũng) đã bị loại khỏi cuộc chơi.

KẾT QUẢ VÒNG ĐẤU LOẠI TẠI HÀ NỘI

Giải cá nhân

Game	Xếp hạng	Họ & Tên	Ngày sinh
FIFA 2004	1	Trương Hà Trung	24/08/1984
	2	Trần Khắc Thắng	02/01/1987
	3	Trần Khắc Đạt	26/11/1985
	4	Đặng Ngọc Quang	30/10/1983
WARCRAFT III	1	Nguyễn Hoàng Anh	19/06/1982
	2	Lê Phụng Hoàng	23/02/1984
	3	Trịnh Quốc Việt	11/07/1982
	4	Nguyễn Lê Công	18/08/1984

Giải đồng đội

Game	Xếp hạng	Đội
WARCRAFT III	1	CLAN VIE
	2	B.O.A

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SÂN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn. Văn Phòng Hà Nội: 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT: (84.4) 537 4130; Fax: (84.4) 537 4131; E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn; Website: www.pcworld.com.vn.

• Tổng biên tập: Nguyễn Trọng • Phó tổng biên tập: Lê Trung Việt, Nguyễn Thu Hồng • Thư ký tòa soạn: Trần Trung Hải • Quảng cáo: Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn) • Phát hành: Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Sức mạnh vượt trội

XBOX

hiệp lực

SỐ LƯỢNG GAMES PHONG PHÚ
LUÔN ĐƯỢC CẬP NHẬT MỖI NGÀY

Đặc biệt:

Tặng ngay 2 Games khi mua máy

- DVD Games
- DVD Movie, Audio
- Audio CD, MP3 CD
- VCD, SVCD, MP4 - DivX
- Play Games on Hard Drive
- Play N64, Snes, Nes, Playstation emulator

GAME HAY THÁNG 8

Công ty **HIỆP LỰC** XBOX Game — 99 Hồ Tùng Mậu, Quận 1, Tp. HCM, 9144037 - 0903 671676

Shop **SIEM** — 152 Lê Lợi, Tp. Đà Nẵng, (0511) 812039

THẾ GIỚI GAME — 365 Phan Chu Trinh, Tp. Buôn Mê Thuột, (050) 955042

GAME CENTER — 16 Lý Nam Đế, Hà Nội, 0904 119993

www.hiepluc.com hiepluc@hcm.vnn.vn www.hiepluc.com hiepluc@hcm.vnn.vn

SSP Cyber Club
sspcyberclub.com.vn

SSP-Cyber Club

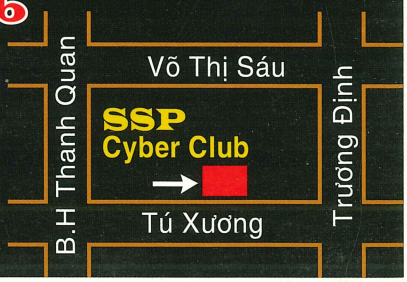
Câu lạc bộ game online và Internet hiện đại bậc nhất tại Việt Nam

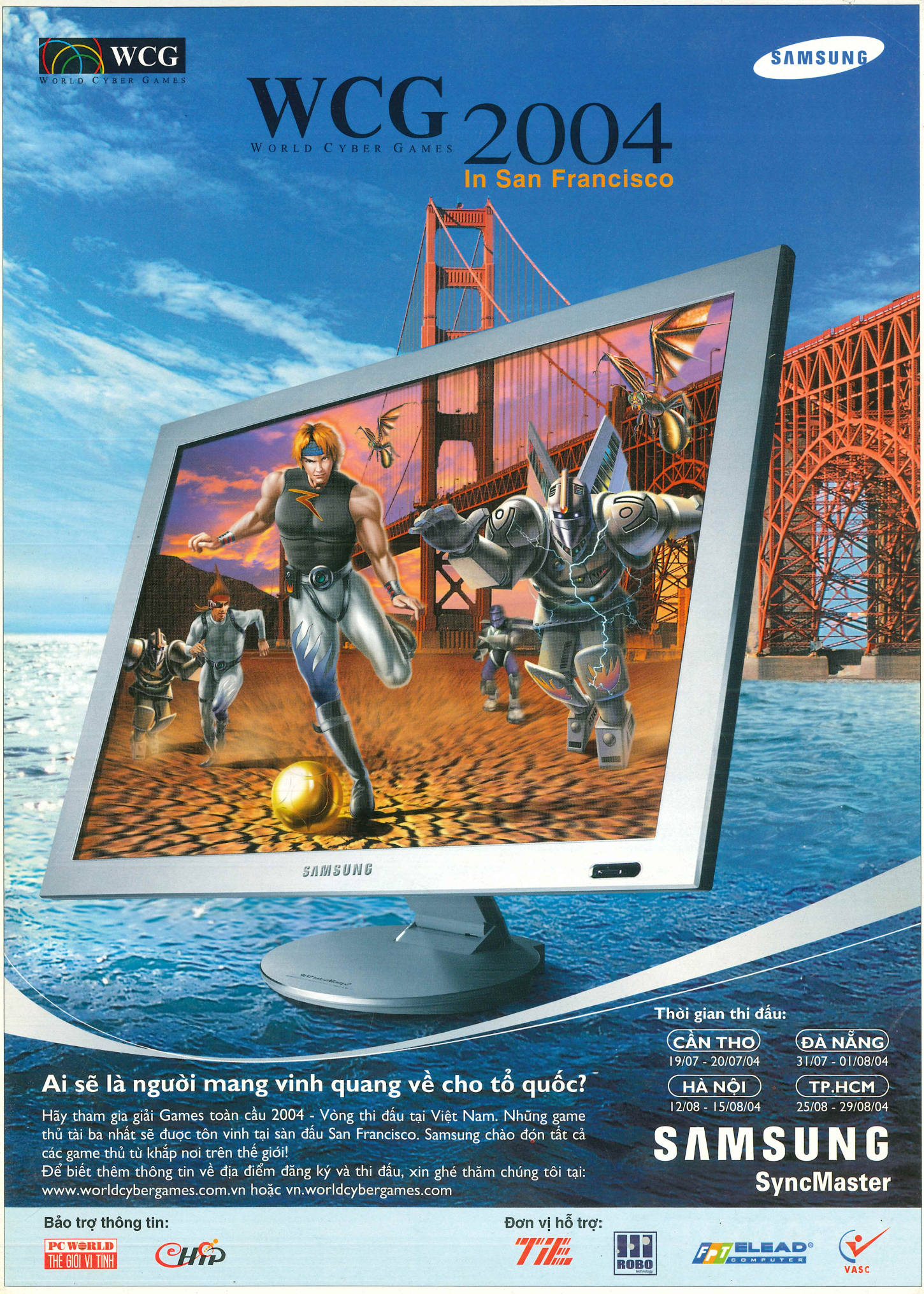
- Hệ thống máy vi tính số lượng lớn với cấu hình mạnh và màn hình LCD cao cấp.
- Đường truyền Internet tốc độ cao, ổn định.
- Chương trình bảo mật hạn chế tối đa việc mất cắp account game của khách hàng.
- Đầy đủ các Game online và các Game "nóng" hiện nay trên thế giới và tại Việt Nam.
- Tham gia sinh hoạt và luyện tập trong các "Clan" Warcraft III-TFT, FIFA Football, Counter Strike... trong không khí khí sôi nổi, hào hứng.

Đặc biệt hội viên của SSP-Cyber Club thường xuyên được hưởng các ưu đãi dành cho hội viên: giá ưu đãi, thưởng giờ miễn phí, thi đấu giải game hàng tuần...

Hãy đến với SSP-Cyber Club
Một sân chơi thực thụ chất lượng

123 Trương Định, Quận3, TP.HCM
Tel: (84-8) 932 2283 - Fax: (84-8) 932 0993
Email : cyberclub@ ssp.com.vn
Website : www.sspcyberclub.com.vn




WCG
WORLD CYBER GAMES
SAMSUNG
WCG 2004
WORLD CYBER GAMES
In San Francisco
SAMSUNG
Thời gian thi đấu:
CẦN THƠ
19/07 - 20/07/04
ĐÀ NẴNG
31/07 - 01/08/04
HÀ NỘI
12/08 - 15/08/04
TP.HCM
25/08 - 29/08/04
Ai sẽ là người mang vinh quang về cho tổ quốc?
Hãy tham gia giải Games toàn cầu 2004 - Vòng thi đấu tại Việt Nam. Những game thủ tài ba nhất sẽ được tôn vinh tại sàn đấu San Francisco. Samsung chào đón tất cả các game thủ từ khắp nơi trên thế giới!
Để biết thêm thông tin về địa điểm đăng ký và thi đấu, xin ghé thăm chúng tôi tại:
www.worldcybergames.com.vn hoặc vn.worldcybergames.com
SAMSUNG
SyncMaster
Bảo trợ thông tin:
PC WORLD
THẾ GIỚI VI TÍNH
Đơn vị hỗ trợ:
ROBO
FPT ELEAD COMPUTER
VASC

GV-RX80X256V

- GPU by ATi RADEON™ X800 XT Graphics Visual Processing Unit (VPU)
- Supports the new PCI-Express standard.
- Integrated latest 256MB GDDR3 Memory
- Supports the latest Microsoft® DirectX® 9.0 and OpenGL® feature sets
- 16 parallel rendering pipelines
- All new 256-bit memory interface
- Dual DVI-I and TV-Out connector supported
- VIVO Function supported
- Supports Gigabyte V-Tuner2 for overclocking
- Bundles 3 Newest Full Version Games & PowerDVD 5.0

GV-RX60X128V

- GPU by ATi RADEON™ X600 XT graphics processor
- Supports the new PCI-Express standard.
- Supports the latest Microsoft® DirectX® 9.0 and OpenGL® feature sets
- 4 parallel rendering pipelines
- All new 128-bit memory interface
- DVI-I and TV-Out connector supported
- VIVO function supported
- Supports Gigabyte V-Tuner2
- Free Bundle 2 full version games and PowerDVD 5.0

GV-RX30128D

- GPU by ATi RADEON™ X300 graphics processor
- Supports the new PCI-Express standard.
- Supports the latest Microsoft® DirectX® 9.0 and OpenGL® feature sets
- 4 parallel rendering pipelines
- All new 128-bit memory interface
- DVI-I and TV-Out connector supported
- Supports Gigabyte V-Tuner2
- Free Bundle 1 full version game and PowerDVD 5.0

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
-- The specification and pictures are subject to change without notice.
-- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
-- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw